L'univers ATARI

ST MAGAZINE

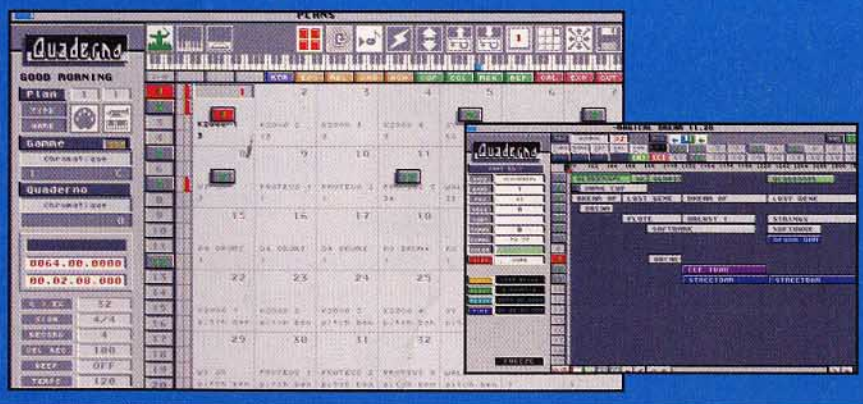
520/1040 ST(E)
MEGA ST(E)
TT
FALCON
MEDUSA
EAGLE
JAGUAR

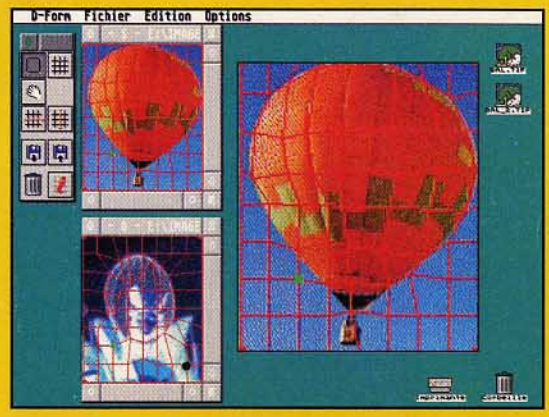
ET AUSSI...

JAM 8
CD Music Workstation
Rédacteur + V2.02
Image studio
D2M 2.5
Arabesque II
Consultation
M&E
Piccolo 1.03
Gemdos
Arnileys
Starcall
Overley par la pratique
Le retour du bis du ter...
Preview Papyrus 4.08
Tableau DP
Sheer Agony
Battle Bowls
Radical Race
Zoop
Trucs et astuces
En direct d'Internet
Les éducatifs génération 5
Deka 2
Compatibility Plus II
Centram II
Magnum
Stylus Pro XL: la suite

N° 104 – AVRIL 1996 - 32 F

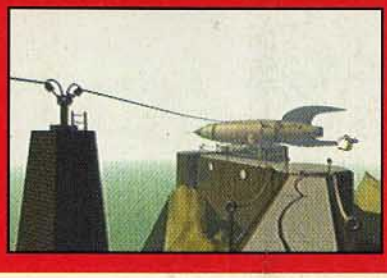
QUADERNO FALCON
La révolution musicale





D-FORM
Le morphing au top

Myst sublime la Jaguar



NVDI 4
Encore plus indispensable

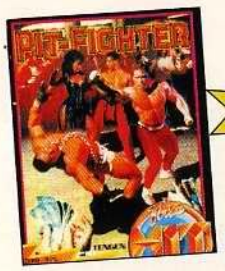
BELGIQUE 250 FB
SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F
LUXEMBOURG 225 F LUX

PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9876 - 104 - 32,00 F-

JEUX EN FÊTE !!!

PIT FIGHTER
Tengen

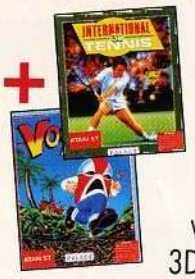


99 F

Réf. :ST 180

Un jeu de baston comme on les aime. Tentez de remporter un combat sur l'executeur ou sur l'homme de métal!

Voodoo Nightmare
International 3D Tennis
Palace



149 F

Réf. :ST 210 le pack
Voodoo: ST155
3D Tennis: ST152

Un jeu d'aventure/action dans un univers en 3D et un grand classique sportif. Ces jeux peuvent être commandés séparément à **99F**

SPORTS COLLECTION
Océan

179 F

Réf. : ST 197

Rien que du bon et du très bon: un jeu de tennis (Pro TennisTour), une simulation de foot et une course de buggies.

LES JUSTICIERS
Océan

179 F

Réf. ST 198

3 jeux d'action et non des moindres: Ghostbusters 2, Opération Thunder-bolt, Cabal. Tous ces jeux ont été GEN d'OR!

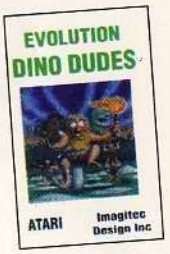
ZERO 5
Caspian

269 F

Réf. : ST 161

Combat de vaisseaux en 3D. Un jeu qui tire enfin le meilleur parti des capacités du blitter.
STE avec 1 Mo ou Falcon.

DINO DUDES
Imagitec



269 F

Réf. : ST 200

A vous de développer votre tribu primitive en annexant vos voisins.

Falcon.

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.

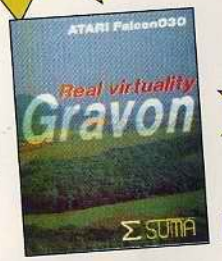
SHEER AGONY

269 F

Réf. ST (1Mo): ST 184
Ref.Falcon: ST 185

Un jeu d'aventure haut de gamme dans un manoir hanté.
NB: spécifier la référence correspondant au type de votre machine.

GRAVON
Suma-Jrc



269 F

Réf. : ST 195

Super jeu d'aventure en 3D. Vous voici plongé au coeur d'une lutte contre des extra-terrestres. Décors très réalistes. Falcon uniquement.

OBSESSION
U.D.S

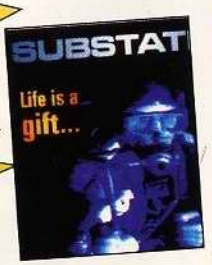
269 F

Réf. : ST 156

Un vrai flipper, ou plutôt 4 flippers différents. Effets visuels et sonores réalistes, fluidité, ... tout y est.

PACK à 389 F
Substation+ Obsession
Ref: ST 190

SUBSTATION
U.D.S



269 F

Réf. :ST 157

Un jeu à la DOOM avec 2000 lieux dont certains secrets, une très grande variété d'armes et d'ennemis.

HOLLYWOOD HUSTLER
Desert Star

269 F

Réf. : ST 158

Un véritable jeu de poker avec images et bruitages digitalisés.
Nécessite 1 Mo de RAM.

NB: ces trois jeux nécessitent 1 Mo de RAM et fonctionnent aussi sur Falcon et TT. Ils ne peuvent être offerts.

N'oubliez pas notre super promo:

un jeu offert pour toute commande d'un montant supérieur à 550 F.

Attention: les jeux Obsession, Hollywood Hustler, Gravon, Dino Dudes, Sheer Agony, Zero 5 et Substation ne peuvent être reçus en «jeu offert» dans le cadre de la promotion mais comptent dans le montant de votre commande.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

Bon de commande "Jeux en fête"

Nouveau: commandez par fax au 40 35 58 89

Indiquez les références

Je paie .....+port.....FF = Total.....FF TTC

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Réf. de remplacement en cas de rupture de stock ⌊⌊⌊⌊⌊⌋

Ma commande dépasse 550 FF, je reçois à titre gratuit: ⌊⌊⌊⌊⌊⌋

Nom.....Prénom.....

Adresse .....

Code postal .....Ville.....

N°Carte Bleue ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌋ Expirant ⌊⌊⌊⌋ Signature:

Frais de port : 20 FF pour 1 jeu. Rajouter 5 FF par jeu supplémentaire, Franco de port pour 4 jeux et plus.
Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci de règler par mandat ou par CB Visa.

Retourner le bon à
DISKIMAGE
"Jeux en Fête"
135 rue du Faubourg
Saint-Denis
75010 PARIS
Tél.: 46 07 21 97
Ouvert de 12 à 19h du lundi au vendredi. De 14 à 17 h30 le samedi.

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1

JAM 8
INTERFACE 8 SORTIES ANALOGIQUES POUR FALCON COMPATIBLE CUBASE AUDIO

~~2450,00 F~~
2000,00 F

2

LES BASE DE... ou EUREKA
EDUCATIFS TOUTES MACHINES
DISPONIBLES : ALLEMAND, ANGLAIS, ESPAGNOL, FRANCAIS ECRIT, FRANCAIS PARLE, MATHS ET LES BASES DU DESSIN.

~~175.00 F~~
150,00 F

3

ATARI CD MASTER & INFOPEDIA
ENFIN UNE ENCYCLOPEDIE SUR CD ROM SUR ATARI TOUTES MACHINES

~~600,00 F~~
540,00 F

4

TOP CHORD
ARRANGEUR INTELLIGENT TOUTES MACHINES

~~990,00 F~~
890,00 F

promotions valables du 09/03/96 au 09/04/96

4 : *disponible chez 0X0 CONCEPT, 12 villa du Petit Parc 94000 CRETEIL tél (1) 48 99 77 23*

1, 2, 3 & 4 : *disponible chez LA TERRE DU MILIEU BP 13 74310 LES HOUCHES tél 50 54 59 41*

la terre du milieu
rédaction d'ST MAGAZINE

S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980–5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN),
Anthony GUYE VUILLEME, Hervé PIEDVACHE

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

abonnements
36, rue de Picpus - 75012 PARIS tel. 16 (1) 43 42 00 60

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

LE FEUILLETON CONTINUE !

Le mois dernier je vous parlais de mon feuilleton favori EN DIRECT D'INTERNET d'Anthony Guye VUILLEME, en commentant son contenu. Depuis nous avons eu jean RICHEN au téléphone qui nous a éclairé et donné son point de vue sur la situation de la Corp aujourd'hui. Ce point de vue, que vous trouverez dans LE TOUR DU MONDE INFORMATIQUE EN 31 JOURS, était plutôt rassurant. Hors voilà que mon feuilleton favori vient encore une fois tout casser.

Alors qui ou que croire ?

De prime abord, on se dit que la corp est le language officiel, donc celui auquel il faut prêter attention. Mais voilà plusieurs fois dans le passé, nous avons été un peu échaudés avec des annonces n'ayant pas lieu, alors on se penche vers la rumeur en provenance d'Internet.

Mais ce n'est pas si simple, car cette rumeur vient aussi en contradiction avec les faits. La JAGUAR connaît un second souffle avec son prix à 99$ et ses très bons nouveaux jeux et, d'autres parts, un accord de distribution avec UBI SOFT pour les produits ATARI INTERACTIVE vient d'être signé.

Alors rachat d'une boite de jeu par ATARI ou l'inverse ?

En fait la solution importe peu, car quel que soit le sens du rachat, il démontre une volonté de la part de l'acheteur de promouvoir la JAG, ce qui est bien ce qui nous importe plus.

Et plus la JAGUAR II dans tout cela ?

Selon ATARI EUROPE, son projet n'est pas abandonné et si on regarde les faits, ses développeurs, ainsi que Jeff MINTER, ont fondé une société pour le développement d'une super console de jeu. Alors est-ce là les premiers effets de la volonté officiellement affichée par la Corp de sous traiter ses produits ou les prémisses de la reprise de la section "jeu vidéo" d'ATARI par une autre société ?

Bon allez, on arrête de se triturer les neurones, nous c'est le TOS qui nous intéresse et on a hâte d'être à Franckfort le 13 Mars prochain pour le grand salon de la musique où C-LAB devrait enfin faire une belle entrée dans le domaine musical.

Godefroy de MAUPEOU

JEUX EN FETE	p.2
LA TERRE DU MILIEU	p.3, 35, 63
LA BECANE	p.7
A.G.I.I.T.	p.9
IFA	p.10
ETILDE	p.17
UNION PRODUCT	p.19
COMPOSCAN FRANCE	p.23
APAK	p.25
PARX	p.35, 37
3615 ST MAG	p.41, 43, 47
LA BOUTIQUE	p.49
MEDIAGOGO	P.51, 55, 56
DISKIMAGE	p.64, 65, 66, 67
SCAP	p.68

SOMMAIRE

éditorial	p. 4
sommaire	p. 5
disquette	p. 6
le tour du monde informa...	p. 8
QUADERNO FALCON	p. 12
JAM 8	p. 15
CD MUSIC WORKSTATION	p. 15
REDACTEUR + V2.02	p. 18
D-FORM 1.1	p. 20
IMAGE STUDIO	p. 22
D2M 2.5	p. 24
ARABESQUE II	p. 25
consultation	p. 26
NVDI 4	p. 28
les disquettes (2)	p. 30
M&E	p. 32
PICCOLO 1.03	p. 34
GEMDOS	p. 36
smileys	p. 38
STARCALL	p. 39
OVERLEY par la pratique	p. 42
le retour du bis du ter...	p. 44
preview PAPYRUS 4.08	p. 46
tableau DP	p. 47
SHEER AGONY	p. 50
BATTLE BOWLS	p. 50
RADICAL RACE	p. 51
MYST	p. 52
ZOOP	p. 53
trucs et astuces	p. 54
en direct d'INTERNET	p. 55
les éducatifs GENERATION 5	p. 56
DEKA 2	p. 57
COMPATIBILITY PLUS II	p. 57
PORT CARTOUCHE	p. 57
FALCON MEMORY UPGRADE	p. 57
CENTRAM II	p. 58
MAGNUM	p. 58
STYLUS PRO XL : la suite	p. 59
revue de presse	p. 60

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 32 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR

maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE.

rédactionnel : LE RÉDACTEUR 4+

comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°104 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

PIPETRIS

ST uniquement, ST BASSE

Encore un Tetris ?! Oui !! Dans cette mouture, vous devrez certes empiler des formes, mais aussi veillier à ce que les tuyaux contenus dans les blocks correspondent... Autant dire que cela devient vite un véritable casse-tête chinois... Allez, j'y retourne !

GESTBLOCK

Toutes machines, ST BASSE

Un petit programme qui va vous permettre de gérer vos blocs et animations générés par Degas Elite ou Neochrome.

SWING

Toutes machines, ST HAUTE

La démo jouable de cet arrangeur intelligent temps réel. Ils sont maintenant trois sur le marché : SWING, FREESTYLE et TOP CHORD. Il ne nous reste plus qu'à vous donner la démo de FREESTYLE et vous aurez la totale pour choisir celui qui vous convient.

IRIS VIEW

FALCON RGB

Un viewer catalogueur beau et rapide ! Il permet d'afficher plusieurs images à la fois sur l'écran, en petit. Vous cliquez sur une image et il vous l'affiche en plein écran. De plus, Iris view peut enregistrer votre catalogue d'images sous sa propre terminaison et ainsi recharger les images à la vitesse grand V...

CATALOGUE

Vous cherchez un produit, un revendeur, un distributeur ? CATALOGUE est là pour ça. Il est remis à jour mensuellement mais il est possible que quelques erreurs y soient glissées. Si vous en voyez, n'hésitez pas à nous le signaler. D'autres parts, si vous voulez y apparaître (asso, revendeur...) écrivez nous en indiquant vos coordonnées et la raison pour laquelle vous voulez être connu !

PROGRAMMATION

Deux archives. L'une est le fameux fichier MPEG audio pour l'article de Mathias AGOPIAN du n°101 et l'autre les listings de l'article de Pierre Louis LAMBALLAIS de ce mois, agrémenté d'un petit programme nommé FWRITE.

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 42 80 10 39 - Télécopie. 42 80 61 46

MATERIELS

Falcon 4 Mo MK I	5 990
Falcon 16 Mo disque dur interne 520 Mo	☎
Falcon 16 Mo disque dur externe 1 Go	☎
Mise en Tower Falcon	1 990

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14″	990
SVGA 14″	1 700
SVGA 15″	2 590
SVGA 17″	4 200

NOUVEAUTES

Carte d'extension Falcon 4/8 Mo	1 320
Carte d'extension Falcon 4/16 Mo	625
Carte d'extension Falcon 8 Mo	2 100
SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 990
Carte d'extension TT 4/32 Mo nue	1 490

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE	☎
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux	☎
ATARI TT 030, imprimantes, écrans	☎

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	620
STE 4 Mo	1 190
TT 030 à 8, 16, 32, 64 Mo	☎
AfterBurner 4 Mo	700
AfterBurner 8 Mo	1 350

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE	1 490
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
Dual Panasonic (magnéto-optique 650 Mo + CDRom X4 externe)	5 400

RESEAUX 1 à 256 POSTES !

Méga STE, TT, Falcon	☎

IMPRIMANTES

Canon BJ 200 EX	2 000
Epson 820 n & b	1 700
Kit couleur Epson 820	700
Hewlett Packard 5 L	4 290
Epson Stylus color II S	3 190

GRAND STOCK DE CABLES POUR **ATARI**

CARTES GRAPHIQUES

Nova 16 millions de couleurs Falcon	2 590
TT Nova VME 1 Mo	2 590
TT Nova VME 2 Mo	3 390
Falcon Screen Blaster	490
Sreen Blaster interne	390

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

PAO/DESSIN

Calamus SL **ATARI**	☎
Calamus Windows 95	☎
Calamus Windows NT 3.5 ou 3.51	☎
Das Picture, Vision	☎

CLAVIERS **ATARI**

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

MODEMS EXTERNES

14 400 bauds	1 390
28 800 bauds	☎

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	960
Tambour SLM 804	2 400

SCANNERS

Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9000	7 225

JoyStick **ATARI** : 100F, Prolongateur JoyStick : 80F,
Souris : 150F, Adaptateur VGA Falcon : 150F

REPARATIONS de tous vos matériels **ATARI**
ACHAT et REPRISE de votre **ATARI**
pour l'achat d'un PC

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 17 h 30
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, par chèques ou cartes de crédits.
Crédits Cetelem. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC.
Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo.

ATARI : LA REPONSE A TED HOFF !

Suite aux interrogations du mois dernier, nous avons eu Jean RICHEN, responsable de la communication d'ATARI EUROPE, au téléphone et voici sa réponse aux propos de Ted HOFF qui, rappelons-le, a fait un sacré baroud après sa séparation d'avec ATARI CORP.

Ted HOFF a été licencié car il faisait plus sa propre promotion que celle d'ATARI. Du coup ce dernier a attendu de toucher son chèque pour proclamer haut et fort qu'il avait démissionné car ATARI arrêtait ATARI INTERACTIVE & la JAGUAR et stoppait ses activités courant Février.

Cette nouvelle semble pour le moins inepte puisque ATARI vient de signer avec UBI SOFT un contrat de distribution pour ATARI INTERACTIVE et cherche un nouveau distributeur français après le dépot de bilan d'ACCORD.

De plus, avec ses 50 millions de dollars en banque, ATARI cherche à racheter une société de développement de jeux vidéo.

Quant au marché de la console de jeu haut de gamme, il n'est visiblement pas encore pris selon Jean RICHEN.

En effet, si SONY a beaucoup vendu de PSX, ils ont tout de même beaucoup moins vendu qu'escompté et sont très certainement de leur poche par rapport aux frais qu'a engendré la gigantesque campagne de pub pour la PLAYSTATION. De toutes évidences, le marché de la console de jeu à 3 000,00 F n'existe pas (ou plus) et le fait que la JAGUAR se soit vendue comme des petits pains depuis son passage à 99$ aux USA est un signe que rien n'est encore joué. Les bons jeux commencent à être de plus en plus nombreux sur la JAGUAR et cela ne peut que jouer en sa faveur. D'autres parts les affirmations selon laquelle ATARI ne signe plus de jeu sur cartouche sont erronées (on le voit d'ailleurs en ce moment avec des jeux cartouches qui continuent d'arriver). Ce qui se passe c'est qu'ATARI en a assez de signer pour des jeux minables qui dévalorisent la machine.

Si un jeu sur cartouche est beaucoup plus cher à produire qu'un jeu sur CD ROM, il n'en reste pas moins que le public de la JAGUAR à 99$ est un public qui n'achètera pas forcément le lecteur CD, d'où l'intérêt de continuer à produire ce support.

A première vues les affirmations de Ted semble fantaisistes car on voit mal ATARI tout stopper après avoir signé des contrats de distribution.

Malgré tout, certaines rumeurs sont persistantes, et la fusion avec JTS est pour le moins déconcertante, comme nous le relate Anthony Guye VUILLEME dans son "en direct d'Internet", alors "wait and see" comme on doit dire à SUNNYVALE.

BILL L'ANTECHRIST...

Un texte circule sur les réseaux internationaux : Bill Gates serait l'incarnation de la Bête !! En effet, en convertissant les lettres de son nom en valeurs ASCII (logique), on obtient : B (66) + I (73) + L (76) + L(76) + G (71) + A (65) + T (84) + E (69) + S (83) + 3 (pour 3 ème du nom) = 666 !

Les révélations 13 :16 et 13 :18 rapportent : "Il fera que, petits et grands, riches et pauvres, libres et asservis, recevront une marque dans leur main droite ou sur le front et qu'aucun ne pourra acheter ou vendre qu'à ceux frappés de la marque ou possédant le même nom que la bête ou le même numéro." Windows compatible ?

LA TERRE DU MILIEU DISTRIBUTION...

Ca y est. On ouvre un magasin/centre-conseil Atari/C-LAB/MEDUSA en Haute-Savoie. Ainsi, vous qui habitez Rhône-Alpes, ne serez pas isolés après la fermeture de Turtle Bay. N'hésitez pas à nous demander des conseils, ou des démos, nous sommes là pour ça. D'ailleurs à ce titre, il y aura des journées de démonstration thématiques que ce soit au niveau logiciel (musique, graphisme, PAO, applications pro...) ou machines (MEDUSA, FALCON).

Bien évidement, vous n'êtes pas obligés de vous déplacer ou d'habiter la région pour pouvoir nous acheter du matériel.

Si vous voulez recevoir le catalogue, rien de plus simple. Vous envoyez deux timbres à 2.80 F pour les frais d'envois et vous recevrez celui-ci en retour. Je précise qu'il est déjà terminé et prêt à l'envoi pour tous ceux qui ont été échaudés avec ce genre d'article.

Coordonnées :
LA TERRE DU MILIEU
216 rue de l'Essert, 74310 Les Houches,
Tel : 50.54.59.41. Fax. 50 54 49 94
Demandez Tristan COLLET !

CD-ROM: ILS ARRIVENT !

A l'heure actuelle plusieurs éditeurs préparent des CD-ROM pour nos lecteurs affamés. L'excellente nouvelle vient du fait que ces CD ne seront pas des compilations habituelles de shareware, mais de véritables logiciels complets, exploitant le support. C'est le moment d'investir et d'offrir un bon accueil aux CD-ROM. Plus ils auront de succès, plus vous en verrez de nouveaux apparaître...

AFFICHEZ VOUS !

Logitron propose trois Tee shirt : Sheer Agony, Logitron et Aazhom Krypht (un super jeu de combat à venir) pour 100 frs. Vous les trouverez chez votre revendeur habituel ou directement chez Logitron. Ils nous racontent tout cela dans un beau dossier de presse détaillant l'élaboration de leurs jeux. C'est ainsi qu'on y apprend qu'ils n'attendent qu'une chose : les retours.

Non ! Pas les jeux renvoyés, mais vos impressions, les choses à améliorer ou vos compliments si c'est parfait. Pour cela ils mettent en place un RTC et un BBS. En attendant, vous pouvez les joindre par fax au (1) 46 23 13 51.

Voilà un éditeur qui fait bien les choses !

COMBINI

Non ce n'est pas le nom d'une nouvelle gamme de sous vêtements féminins, mais celui d'un jeu édité par MAXON et qui à l'air très sympa dans le plus pur style OXYD, mais avec une meilleure résolution. Il y a classiquement 100 niveaux bourrés de pièges et instruments pour en venir à bout et ce sera vraisemblablement votre cas, car je doute fort que FRONTIER n'y mette pas son nez rapidement.

IMAGE STUDIO

Florent GONDOUIN cartonne ! Une nouvelle version d'IMAGE STUDIO vient d'arriver avec, entre autres, plus de 90 masques pour faire des effets sur vos images et THE PAINTER enfin terminé. On y trouve également une tonne de pilotes pour les cartes graphiques et la possibilité de faire un catalogue d'image comme dans VISION DOCK.

Damned ! PHOTOSHOP n'a qu'à bien se tenir. Au rythme où Florent développe, si le succès d'IMAGE STUDIO se confirme, FRONTIER SOFTWARE va finir par racheter ADOBE.

CYPRESS : LA SUITE

Une nouvelle version de CYPRESS vient de voir le jour. Vous pouvez la commander chez l'auteur, Gregor DUCHALSKI, contre 70 DM pour la version complète ou 50 DM pour une mise à jour.

Gregor DUCHALSKI
im Wiescherfeld 21
44627 HERNE
ALLEMAGNE
tél. 19 49 2365 72212
eMail : Gregor__Duchalski@do.maus.ruhr.de

UN NOUVEAU CD ROM MAXON

MAXON vient de sortir un nouveau CD ROM intitulé THE WORLD OF ATARI-GAMES. Celui-ci comporte évidement des jeux sharewares voire commerciaux, mais son originalité réside dans le faît qu'il contient des TIPS AND TRICKS (littéralement trucs et astuces) pour les jeux ATARI. Le prix lui est toujours aussi attractif chez MAXON, puisqu'il ne coûte que 55 DM soit moins de 200,00 F.

L'UNION FAIT LA FORCE.

Sur le thème "le monde Atari bouge, aidons les professionnels à suivre le mouvement", Bertrand Marne propose de créer un vivier de compétences pour permettre à chaque éditeur de trouver sans problème la personne compétente adé-

quate pour mener à bien un projet. L'idée est louable, d'autant plus que le fichier ainsi créé ne sera pas divulgué, Bertrand Marne se chargeant de mettre les intéressés en contact.

Remplissez donc le questionnaire et peut-être participerez-vous à la réalisation d'un grand projet.

Nom :
Prénom :
Rue :
Ville :
Code postal :
Pays :
Tel :
Minitel (serveur-pseudo) :

Aptitudes & réalisations :

Programmation :
Graphisme :
Musique :
DSP :
Electronique :
Publicité :
Communication :
Traduction :
Jurisme :
Management :
Autres :

Ce qu'il vous manque sur Atari :

Bureautique :
Graphisme :
Musique :
Jeux :
Communication :
PAO :
CAO en général :
Hardware :
Autres :

Votre configuration :
Votre âge :
Vos projets en cours :

Recopiez ou photocopiez ce questionnaire et envoyez le à Bertrand Marne, 13 rue du 4ème Zouaves, 93110 Rosny sous Bois.

Pour lancer le mouvement un MEGA lot sera offert au meilleur projet. Tous les éditeurs (ou presque) ont participé, ce qui nous donne le lot suivant :

BA Info : Réduction de 400 f sur l'achat de Cloe
Composcan : 1 Musicom 2, 1 CD Neon, 20 % sur l'achat de Neon 3D, 10 % sur l'achat d'arabesque ou Gemulator ou Exposé ou Apex Media ou Pixart 3.
Etilde : 1 Rédacteur 3, 1 Dessin Technique, 1 Dessinateur
OXO Concept : 3 Booster Vidéo, 1 CENTurbo I pour le projet le plus utile à la comunauté Atari.
Parx : 1 Animaux, 1 Dinosaure, 1 Multibrique, 1 Epi-Lepsi, 1 Shapes20 % sur l'achat de D2M, D-FORM, EDC, CD-Recorder.
La Terre du Milieu : 1 Rainbow 2 Multimédia, 1 Livre Le guide de l'Atari, 1 CD audio "La Haut Les Murailles", Et pour le projet le plus utile : 1 Atari CD Master avec le CD-ROM Space Missions.

Avouez qu'un lot comme celui-ci n'est pas commun ! Alors n'hésitez pas, vous avez sûrement un talent caché qui pourra intéresser quelqu'un et puis, pour une fois que le monde Atari bouge, il ne faut surtout pas rester dans son coin !!

Attention tout de même, ne seront pris en compte que les projets réalistes. Evitez le genre "je développe un centre d'étude et de lancement de navettes spatiales sur mon 520 STF", vous seriez mis hors-jeu directement.

Godefroy de MAUPEOU
Tristan COLLET

LA BÉCANE

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS - Tél. 42 80 10 39 - Fax. 42 80 61 46

LES LOGICIELS ATARI

Reprises et échanges de logiciels d'occasions

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision DSP	350
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	1290
Néon 3D	2490
Arabesque 2	1290
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	990
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	☎
Le Rédacteur 3+	☎
MAJ Rédacteur 3+	☎
MAJ Rédacteur 4+	☎
Papyrus Gold	1290
EUREKA (tableur)	80
Graal (sgbd)	390
Com émulation minitel	190

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LA PAO

Calamus SL	☎
Calamus Windows 95	☎
Calamus Windows NT	☎

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	549
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	390
Soft graveur de CD Rom	2550

LES JEUX

Gavron	340
MoonSpeeder	290
Sheer Agony	290
Oxyd 280	☎
Batlle Bowls	☎
Substation	290
Dino Dudes	290
Zéro - 5	290
Team	290
Steal Talon	290
Hollywood Hulster	250
Llamazap	250
Flipper	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290

LA MUSIQUE

Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Pack Internet + Modem 14400	1600

La Bécane est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 17 h 30 - Ventes par correspondances France et étranger. Port en sus. Règlements par chèques ou cartes de crédits. Crédits Cetelem. Les marchandises sont proposées dans la limite des stocks disponibles.

Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

(vente sur place et par correspondance)

IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret.

Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36 Minitel : 3615 IFA

BUREAUTIQUE

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 1159 - FASTBASE : un des meilleurs logiciels de gestion de bases de données.
ST 1188 - ENVELOPPE III : permet d'imprimer facilement lettres et enveloppes.
ST 1203 - MARCEL WORD PROCESSOR v2.3 : un des meilleurs traitement de texte.

EDUCATION

ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français. .
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 1157 - KIDSKETCH : logiciel de dessin pour jeunes enfants, du style ardoise magique.
ST 1176 - POLKA LITE : logiciel d'aide à l'apprentissage du solfège. En Français.

ASTROLOGIE - NUMEROLOGIE - GENEALOGIE

ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 1209 - FILIATION v6.8 : le meilleur des logiciels de généalogie. En Français.

GESTION - COMPTABILITE

ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 1166 - GASOLINE LOG : permet de calculer à combien vous revient votre voiture.
ST 1179 - BANKNOTE v1.01 : un bon logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 1185 - GESLOY+ : logiciel de gestion des loyers. En Français.

GRAPHISME

ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 1164 - POLYFILM : outil graphique pour la création d'animations en 3 dimensions.
ST 1189 - SCHEM2 v1.3 : programme permettant de dessiner des schémas électroniques.
ST 1205 - NEOCHROME MASTER v2.28 : mise à jour de ce célèbre logiciel de dessin.
ST 1208 - TECHNO FONTS 2 : 44 polices de caractères au format PC1 à utiliser avec DCK.

JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1133 - AVALON : premier épisode d'un jeu d'aventure animé, basé sur les Légendes Celtes
ST 1137 - CLOD HOPPER : un excellent jeu de plateformes.
ST 1138 - DR NECRO : jeu. Empiler des pilules de couleur pour détruire les virus.
ST 1140 - KID GP : un superbe jeu de plateformes. Ce jeu est le MUST absolu.
ST 1143 - MAH-JONG SOLITAIRE : un classique jeu de réflexion de style Mah-Jong.
ST 1144 - MOLECULE : un des meilleurs dans le style jeu de réflexion.
ST 1145 - MRS MUNCHIE : une des meilleures adaptation du célèbre Pacman.
ST 1146 - THE ORIGINAL : une nouvelle adaptation du célèbre jeu Boulderdash.
ST 1148 - STELLO v1.10 : excellente adaptation du Jeu d'Othello.
ST 1149 - TRI-HELI II : jeu d'arcade en scroolling horizontal. Supporte mal les disques durs.
ST 1151A et 1151B - STRATAGEM : jeu de stratégie pour deux joueurs.
ST 1152 - WELLARD : collectez tous les bonus pour avoir accès aux niveaux suivants.
ST 1153 - WINGLORD : vous voici in carnant un chevalier juché sur une licorne volante.
ST 1154 - WIRD WAYS : superbe jeu de réflexion arcade qui se déroule dans un labyrinthe.
ST 1167 - AMAZE v1.0 : jeu de réflexion. Eliminer toutes les pièces du plateau de jeu.
ST 1168 - COLOR CLASH : un bon jeu de plateformes. Vous incarnez un caméléon...
ST 1169 - PIPETRIS : voilà un excellent jeu, croisement de Tétris et de Pipemania
ST 1170 - RZONE : collecter des galettes radioactives et décontaminer les plateaux de jeu.
ST 1171 - TRACKBALL : un excellent jeu de réflexion et de rapidité.
ST 1172 - TAKE TWO : voila ce qu'on peut appeler un bon jeu de réflexion.
ST 1173 - BATTLE ISLANDE : jeu de stratégie militaire pour 2 joueurs.
ST 1177 - POKER 94 : un excellent jeu de Poker d'une rare qualité. En Français.
ST 1180 - SOLITAIRE v1.82 : vous devez éliminer les pièces du plateau de jeu. En Français.
ST 1181 - BRIK : un bon casse briques créé par le groupe BAP.
ST 1190 - BOULE v2.0 : un excellent jeu de stratégie réflexion un peu dans le style d'Oxyd.
ST 1191A et 1191B - NISHIRAN : un super jeu du style Dungeon Master.
ST 1192 : STARDUST : vous pilotez un vaisseau spatial dans un tunnel en 3D.
ST 1193 - SABOTAGE : superbe shoot em up en scrolling vertical, du tir à outrance.
ST 1198 - BALLS UP : agissez sur une boule afin de ramasser un maximum de points.
ST 1199 - BOMB AWAY : un superbe jeu d'action dans lequel vous devez poser des bombes.
ST 1201 - QUEBOID : collectez les clés qui donnent accès aux niveaux suivants.
ST 1212 - ORION 2 : jeu d'arcade en scrolling vertical, du tir à volonté.
ST 1213 - THE FINAL DAY : Les robots ont pris la station, votre but les éliminer...

MUSIQUE

ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 1134 - AUDIOCREATE v2.5 : nouvelle version de cet excellent échantillonneur sonore

33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus
(1200 disquettes disponibles sur catalogue)

UTILITAIRES

ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C. Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.
ST 1020 - VISITENKARTEN : créez vos cartes de visite. Monochrome.
ST 1087 - HP DESK v3.10 : permet de faire des copies d'écran sur les imprimantes HP.
ST 1135 - BOOT PROTECTOR v2.80 : utilitaire qui va vous permettre de détecter les virus.
ST 1136 - VIDEO v2.7 : un programme de gestion de vidéothèque.
ST 1147 - NIBE : incarnez un jeune serpent gourmand qui doit avaler toutes les pommes.
ST 1155 - THE COLLECTOR : base de donées destinée à la gestion des collections.
ST 1158 - VIDEO LIBRARIAN v1.2 : pour gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1160 - PRINTALL v1.0 : utilitaire d'impression pour les imprimantes HP500C.
ST 1161 - STATFOOT v2.30 : permet d'analyser les résultats de championnats de Football
ST 1210 - DRUCKER v1.0 : création d'étiquettes pour disquettes, cassettes vidéo, etc...
ST 1211 - VIDEO LABEL : réaliser des étiquettes pour cassettes vi-déo. Monochrome

Collection Softifa

BIBLIO-TECH : ce logiciel permet la gestion de bibliothèques, qu'elles soient personnelles ou municipales. Il permet de classer les livres selon multiples critères, possède un module de création d'étiquettes ainsi qu'un système de gestion des locations et prêts. Son interface graphique très convivial permet une utilisation simple et efficace ..... 99 F

GEOMONDE : logiciel éducatif de géographie. Devenez imbattable en géographie Française. Toutes machines, même Falcon. Entièrement en Français ..... 49 F

Câbles

Câble Atari vers moniteur Commodore ..... 159 F
Câble Atari vers moniteur Philips ..... 159 F
Câble Atari vers moniteur VGA monochrome ..... 100 F
Câble disque dur ..... 95 F
Câble rallonge disque dur 1 mètre ..... 185 F
Câble rallonge disque dur 2 mètres ..... 199 F
Câble interface Midi 1,5 mètre ..... 39 F
Câble interface Midi 5 mètres ..... 69 F
Câble péritel Atari ST ..... 99 F
Rallonge joystick 20cm ..... 39 F
Câble imprimante parallèle, 2 mètres ..... 49 F
Câble imprimante parallèle, 3 mètres ..... 59 F
Câble imprimante parallèle, 5 mètres ..... 69 F
Câble nul modem ..... 129 F
Câble minitel ..... 85 F
Câble secteur ..... 50 F
Inverseur moniteurs mono/coul ..... 280 F

Extensions de mémoire

Extension à 1 Mo pour 520 STE ..... 199 F
Extension de 2 Mo pour STE ..... 550 F
Extension de 4 MO pour STE ..... 1079 F

Ecrans

Ecran couleur Microvitec ..... 2390 F
Ecran monochrome ..... 990 F

Le logiciel de catégorie "freeware"
c'est un logiciel que l'auteur laisse en diffusion libre afin d'en faire profiter un maximum d'utilisateurs. Mais rien ne vous empêche de le récompenser si vous utilisez fréquemment son logiciel.

Le logiciel de catégorie "shareware"
c'est un logiciel mis en libre essai par son auteur, vous ne payez la license d'utilisation que si vous désirez utiliser ce logiciel régulièrement. Les auteurs recommandent de diffuser leurs créations pour un prix relativement peu élevé (20 à 50 F). Ce prix ne correspond pas à l'achat du logiciel mais aux frais de duplication, plus frais divers, catalogues, supports magnétiques, etc... Sur le prix de vente de nos disquettes, rien n'est reversé aux auteurs. Nous vous encourageons donc à régler vos licences, ce qui vous permettra de recevoir soit un manuel complet des logiciels concernés, soit de recevoir les nouvelles versions pour un prix dérisoire, la plupart du temps une assistance technique, etc...

Avis auteurs
Malgré les apparences il y a encore beaucoup d'utilisateurs de machines Atari, qui sont toujours à la recherche de logiciels... Si vous avez crée un logiciel soit Freeware, soit Shareware, contactez nous, nous pouvons le faire connaître et le distribuer.

L'AFFAIRE DU MOIS
Trackball ST-TT-FALCON 169 F

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 33 F ..... = ... F
Frais de port ..... = 35 F
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 F) ..... = ... F

Montant total = ... F

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..... / ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

Frais de port matériel = 50 Francs

STMAG MARS96

MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

CUBASE AUDIO 16 FALCON

Ca y est, la nouvelle version de CUBASE AUDIO 16 enregistrant 8 pistes en même temps avec le SE 800 est en chantier. On y trouvera également pas mal de nouveaux effets au DSP comme la distorsion. Il y a du C-LAB derrière tout cela et, avec un peu de chances, nous devrions voir une beta à Franckfort lors de la grande foire/exposition destinée à la musique.

GdM

Quaderno, un programme MIDI pour Falcon uniquement, une rareté de la MAO à découvrir. Demander la démo.. et insister pour comprendre ses possibilités, 5 heures de démo par l'auteur ne m'ont pas permis d'en faire le tour.

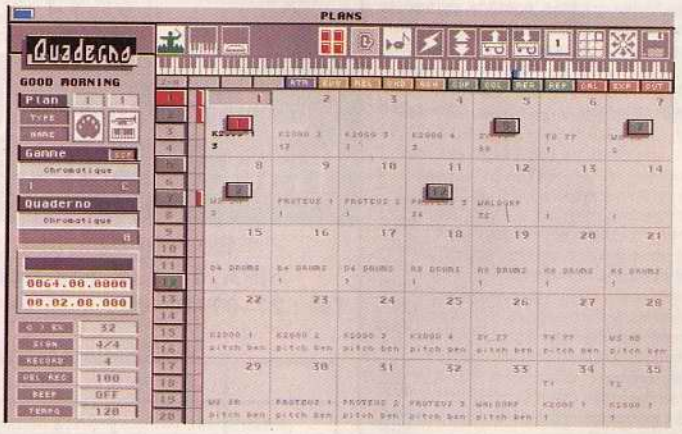
Le hardware Falcon s'étoffe avec les produits Line : comment améliorer spectaculairement les sorties analogiques du Falcon?

test

QUADERNO FALCON

Les auteurs de Quaderno ayant eu la courageuse et bonne idée de réécrire et même de repenser complètement leur programme, notamment d'abandonner la programmation en GFA pour adopter le C, nous ne pouvions nous-même faire moins qu'en reprendre complètement la présentation.

Les premières versions n'étaient pas compatibles Falcon, la nouvelle n'est compatible que Falcon. Quaderno s'est en effet enrichi de nombreuses fonctions qui ne lui permettent plus de tourner sur ST.



Considération personnelle sur la MAO

Le rôle de l'ordinateur dans la composition musicale prête à certaines confusions sur lesquelles un programme comme Quaderno nous offre une bonne occasion de revenir. Selon les aléas de la mode, l'humeur des critiques musicaux, la vitesse du vent.. on oscille entre un engouement pour le tout technologique et la rage "unplugged", en un manichéisme où ni la raison ni la musique ne trouvent leur compte.

Le public dit "grand" a ainsi tendance à surestimer le rôle réel de l'ordinateur dans la phase initiale de constitution des matériaux sonores et assigne souvent à la notion de séquence une connotation mécaniste, comme si toute musique enregistrée dans un séquenceur était ipso facto un produit ayant perdu toute spontanéité. L'abus des quantifications et des boucles est certes une pente sur laquelle l'informatique a engagé certains musiciens. La paresse naturelle et l'exigence de rapidité liée au coût du travail en studio ont certes poussé dans ce sens, mais on fera remarquer que ce n'est nullement l'outil qui est en question mais bien la façon de s'en servir. L'ordinateur est donc confusément rendu responsable et bien à tort d'une sorte de mécanisation de la musique.

En recueillant par contre les confidences des marchands spécialisés, on découvre à l'opposé une demande très nette de programmes qui permettraient de générer automatiquement de la musique. On cliquerait sur la touche "Beatles", et il n'y aurait plus qu'à déposer la partoche à la SACEM et encaisser les dividendes.

Évoquer dans ce contexte une participation intelligente de la machine à l'étape compositionnelle entre ces 2 extrêmes relève donc de la provoc, or la puissance des machines actuelles permet la chose, le seul problème étant de savoir par quel bout la prendre. La curiosité en ce domaine m'a poussé à passer un certain temps sur tous les programmes de cette nature disponibles sur notre plate-forme. Ils se partagent grosso modo en 2 tas.

Ceux qui ne sont pas doté d'un savoir

théorique du genre harmonique ou rythmique particulier, et qui génèrent aléatoirement des données en s'appuyant sur des séries préalables que l'utilisateur aura définies comme bases, au moyen d'algorithmes divers. Ils laissent à l'utilisateur la charge de modifier les réglages et de "nettoyer" les résultats de leurs élucubrations pour leur conférer un aspect musical. Real Time et le PVG de Dr T sont à mon sens les meilleurs dans le genre, et constituent des interlocuteurs très intéressants.

Les arrangeurs sont eux dotés d'un "savoir" théorique qui leur permet à partir d'un minimum d'éléments fournis par l'utilisateur de développer des orchestrations plus ou moins complètes dans des styles divers, avec lignes de basses, pistes d'accords, rythmiques et percussions.. je ne les considère personnellement pas comme utilisables à des fins compositionnelles étant donné le faible nombre de variantes qu'ils sont susceptibles de générer. Ils peuvent par contre se révéler très utiles pédagogiquement pour apprendre à travailler l'improvisation, la mise en place, et le jeu sur une grille.

Et Quaderno ?

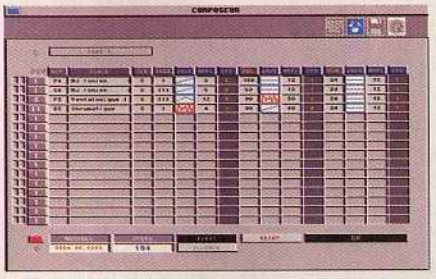
Vous m'avez vu venir de loin avec mes 2 tas et mon Quaderno qui revendiquerait son appartenance aux 2. C'est presque ça, mais pas tout à fait.

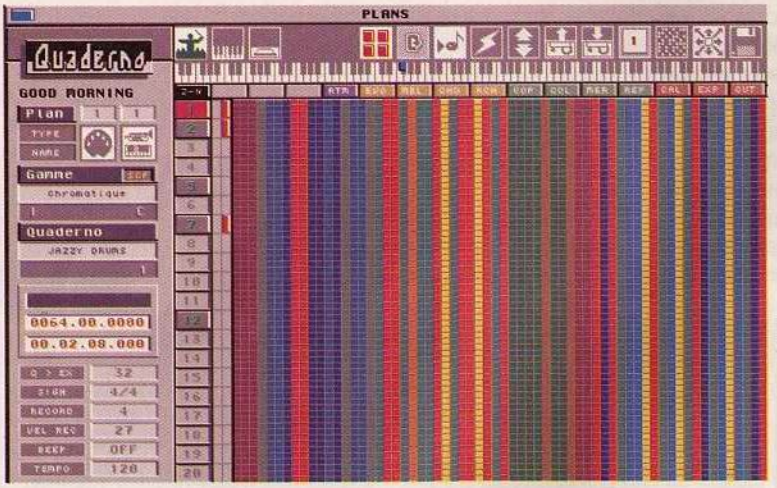
Quaderno est l'outil de composition que s'est concocté un musicien pour ajouter aux pistes jouées et bidouillées selon un mode traditionnel (clavier MIDI, pas à pas et édition) des pistes générées ou triturées par le Falcon. Ces pistes supplémentaires peuvent être entrées au clavier MIDI, à la souris, ou créées ex-nihilo par le programme. La dernière version de Quaderno inclut un énorme travail d'incorporation de savoir harmonique et mélodique qui peut permettre par exemple au programme d'extraire une grille harmonique d'une piste enregistrée au clavier MIDI (ou importée en MIDI-file), de proposer des variations intelligentes en fonction de cette grille, et de "forcer" une mélodie pour la rendre compatible avec une grille définie. Quaderno est pourvu d'une fonction séquenceur fort honnête, avec édition en mode piano-roll (Key-Edit) et d'une page arrangement fortement inspirée de CuBase ou le montage s'effectue de la façon la plus naturelle possible.

Il revendique donc d'être un outil de composition complet se suffisant à lui seul, cumulant les fonctions de séquenceur et d'arrangeur.

Plan et saisie

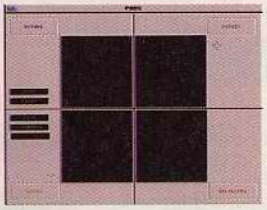
La page principale de Quaderno s'appelle un plan. Elle permet de créer jusqu'à 35 patterns que l'on assemblera ensuite dans la page song. Ce chiffre n'est pas limitatif, car plans et songs sont distincts et l'on peut charger successivement autant de plans que l'on souhaite pour constituer un song. Une programmation élégante permet d'ailleurs d'écouter directement par simple clic sans avoir à les importer réellement, selon une logique de bibliothèque, tous les patterns créés dans un plan (et tous les songs d'ailleurs) depuis la page de chargement, d'où l'intérêt de les avoir bien nommés.





L'enregistrement d'un pattern peut se faire selon la logique la plus habituelle à partir de tout instrument MIDI, ou à la souris en promenant celle-ci sur une splendide grille représentant en 2D et en 256 couleurs le mode musical choisi. Les 2 options clés de Quaderno sont en effet les modes et les "quadernos". La logique modale me convient particulièrement, elle est une des meilleures bases pour un programme de génération musicale. A la différence de l'IPS de CuBase celle de Quaderno est totalement ouverte. Elle propose plusieurs centaines de modes de base, mais elle permet de les redéfinir librement et d'en stocker jusqu'à 500.. par bibliothèque.

On choisit le mode Enregistrement, et dès que l'on clique dans la grille l'enregistrement débute, en fonction du trajet de la souris. Une fois le nombre de mesure choisi atteint, Quaderno se met à jouer en boucle le pattern enregistré, un système de mute (et même de groupes) permettant d'(in)activer l'écoute des patterns déjà enregistrés.



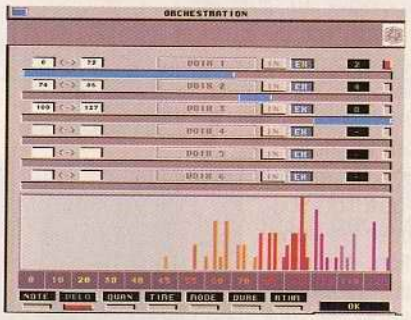
Bidouille directe

Un arsenal impressionnant de modificateurs permet de triturer à tout moment tout pattern du plan. Le premier est le mode. Rescale change la hauteur des notes du pattern pour les forcer à s'adapter aux notes du mode choisi. Mais cette fonction est beaucoup plus évoluée que dans les programmes du même type comme l'IPS de CuBase, car il s'interdit les doublons inhérents au genre. Il propose même un paramétrage de la profondeur pour aller chercher des notes plus ou moins loin afin d'éviter ces doublons. En augmentant la "profondeur" il est ainsi possible même en restant dans le même mode de modifier plus ou moins la séquence initiale. Les quadernos sont des filtres basés sur le même principe que les modes, éditables et sauvables, mais agissant sur un 2ème niveau.

Il y a par ailleurs toute une panoplie de quantifieurs selon divers critères, de modificateurs des durées, des vélocités, d'arpégiateurs, de déplacements aléatoires des notes pour modifier le rythme, de modifications de la longueur, de couper-coller, de

compression-expansion diversement paramétrables, d'"agitation" des divers données, tous à accès très direct. Une commande indispensable permet de geler l'état du plan avant de lancer de nouvelles actions et donc de revenir à l'état "gelé".

En plus du classique Key-Edit pourvu de quelques outils inhabituels et bien venus, Quaderno propose un mode genre fast-edit ou tous les paramètres (y compris les contrôleurs que Quaderno gère très complètement) sont représentés selon un K-Line redessinable à la souris très adapté aux effets genre fade, arpèges.. Cette page propose son arsenal personnel d'outils genre inversions, compressions, symétries, introduction d'aléatoires globaux ou partiels..



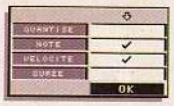
Les outils intelligents

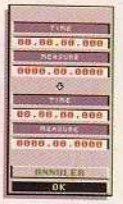
Cet intitulé ne tend nullement à suggérer que les autres sont .., mais il semble intéressant de dégager des fonctions qui reposent sur une analyse musicale traditionnelle à base harmonique et qui font de Quaderno un outil vraiment complet. Si Quaderno propose une base d'accords plus que confortable, il permet de se fabriquer des listes d'accords personnels les plus zarbis pour les incorporer dans des grilles. Nous avons déjà signalé sa capacité à analyser harmoniquement et mélodiquement un pattern enregistré pour en faire une base harmonique. Cette analyse se complète de suggestion de directions de développements selon des modes et des harmonies nouvelles proposées, et de la possibilité de splitter un pattern selon des critères de ce type et d'autres encore qu'il serait longuet de décrire. Loin d'être un gadget, l'outil morphing fait très exactement ce que son nom suggère avec le paramétrage du nombre d'étape qui est la loi du genre.

Ces différents aspects du programme en font autant un instrument de création qu'un outil pédagogique original sans équivalent sur aucune plate-forme.

Lanbi

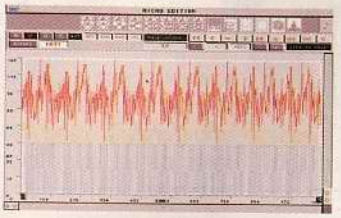
Cette présentation comporte des omissions dues au fait que la doc n'est pas encore disponible, et une séance de 5 heures dans le studio où Quaderno a vu le jour si elle m'a convaincu de son efficacité, ne m'a pas permis d'en mémoriser toutes les subtilités. Cette doc est en gestation, de même que le mode de commercialisation du programme pour lequel les auteurs en sont encore à la phase de prospection, à moins que les choses ne se soient finalisées depuis la rédaction de cet article.

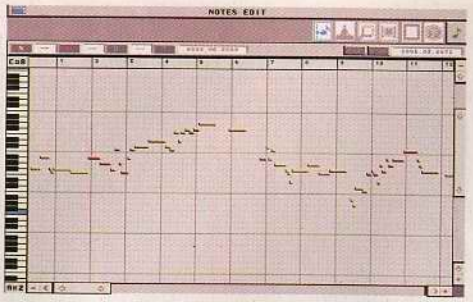




Quaderno est encore en pleine évolution, mais il est déjà parfaitement opérationnel et toutes les informations peuvent être obtenues chez ses auteurs. A la première impression on se dit qu'il semble surtout destiné à générer des musiques assez recherchées, mais en apprenant à le connaître on s'aperçoit qu'il peut très bien fonctionner dans les styles les plus divers, et même par exemple rendre de précieux services dans le jazz. Dans le genre techno il se révélera totalement destroy, notamment par sa gestion hyperprécise des modulateurs, et des boucles qui dérapent en laissant de la gomme. Je n'ai pas eu le temps de parler des générations de rythmes, il est fait pour se créer des presets qu'il sera facile de charger le moment voulu, chaque pattern pouvant par exemple être affecté à des groupes de timbres de percussions.

Ne vous laissez pas arrêter par un survol trop rapide de la démo, surtout sans la doc, qui pourrait vous faire croire qu'il est destiné à faire du Xénakis ou du Cage. Les outils sont très nombreux et Quaderno ne demande qu'à se plier à de nombreux styles de musique, l'élégance de l'interface, la multiplicité des détails bien pensés et la dimension ludique contribuant avantageusement au plaisir d'utilisation. Si le prix pas encore complètement fixé (entre 2 et 3000F) pourra, quoique nullement usurpé, malheureusement en faire hésiter certains, il faut noter que Quaderno peut se suffire à lui-même et dispenser de l'achat d'un séquenceur, ce qui était loin d'être le cas de Real Time par exemple, et qu'il est donc à comparer au 3 à 4000 F d'un séquenceur complet, sans compter que Quaderno devrait bientôt intégrer l'audio.





François AUBOUX

QUADERNO
FALCON uniquement
Réalisé par KO Studio
107 rue de Reuilly (Bat 7),
75012 Paris,
Tél. 44 87 09 05

Les plus :
puissance, nouveauté du concept, intelligence de réalisation, beauté de l'interface....

Les moins :
!!!

JAM 8

Au tarif auquel se négocie le FA-8, il était condamné à rester l'outil de studio qu'il semblait destiné à être en premier abord.

L'apparition de Jam-8 de chez Line relance le débat car avec un prix de 2 450 F l'imagination commence à fonctionner plus sereinement. Les idées d'applications se bousculent au portillon: utilisation circonstanciée des racks d'effets, mixes spéciaux pour les casques ou autres.. Mais un des aspects intéressants est le fait de disposer de sorties analogiques de meilleure qualité. J'étais jusque-là assez content de la modification personnalisée des sorties qu'un ingénieur du son m'avait concoctée, mais la qualité obtenue avec Jam-8 (précision des basses, présence des aigus, meilleur signal) remet les choses en question. Le choix de travailler avec les sorties analogiques plutôt qu'avec le FDI possède à mon avis un sens, car en cas de musiques mélangeant le MIDI et l'audio elle permet de garder jusqu'au dernier moment une grande souplesse de mixage et évite d'encombrer l'audio avec les transferts de MIDI indispensables si l'on veut garder l'audio en tout digital. La qualité des sorties audio devient alors déterminante. Une solution de repli est alors d'opter pour le Jam-2, qui présente les mêmes avantages de qualité sonore pour un prix de 1 500 F. Mais la souplesse des 8 sorties est un avantage à ne pas négliger.

Pour les amateurs de chiffre la fiche technique annonce un convertisseur à un bit de haute qualité, avec démixage interne à 18 bits, une linéarité de 10 Hz à 22kHz de + ou – 0.1 dB, un rapport signal-bruit de 93 dB et une distorsion inférieure à 0.005 %. Les 8 sorties sont en gros jack 6.5, offrant le plus très significatif de pouvoir fonctionner en symétrique en utilisant des jacks stéréo patchés de façon appropriée. Le symétrique est une astuce électrique qui permet, en véhiculant en plus du signal direct son double déphasé de 180°, d'éliminer en fin de parcours les parasites récupérés sur le trajet, et donc de travailler avec des câbles beaucoup plus longs. On considère généralement qu'au-delà de 5 mètres le symétrique s'impose. Suggestion pratique, le Jam-8 s'enfiche évidemment dans le port DSP avec une réplique femelle sur l'arrière de cette prise pour laisser la place aux FDI et autres clocks, il semble qu'un peu plus de longueur de câble entre la prise et le boîtier donnerait dans certaines config plus de souplesse d'utilisation.

Autres nouveautés Line : Sample-CLock, une horloge à 44.1 et 48 kHz (290 F) indispensable pour faire fonctionner des programmes comme Studio-Son ou Audio-Master dans ces fréquences non disponibles directement sur le Falcon, et Jam Fast Cart (350 F) un câble pour déport de 40cm du port cartouche utilisable pour toute cartouche ou hardware (scanner..) connectable au susdit port.

François AUBOUX

JAM 8
Falcon uniquement (compatible CUBASE AUDIO, AUDIO TRACKER...)
Prix 2 450,00 F
Distribué par LA TERRE DU MILIEU DISTRIBUTION, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES Tél. 50 54 59 41
Les plus : les prix, la qualité des convertisseurs, signal symétrique ou asymétrique
Les moins : longueur du câble de connexion au FALCON

CD MUSIC WORKSTATION

Ce quatrième CD de la série NCS traité dans nos colonnes est ce qu'on peut appeler un bon numéro, il n'est donc pas étonnant qu'il ait eu autant de succès (épuisé lors de mon dernier coup de fil avec FRONTIER).

Il est constitué de 36 fichiers compactés. Parmi ceux-ci, on trouve un grand nombre de player de MOD (ainsi que les MOD qui vont avec), de quoi satisfaire toutes les machines de la gamme. Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un fichier MOD, il s'agit d'un morceau de musique réalisé avec un soundtracker et comportant les sons permettant "d'entendre" ledit morceau. On trouvera ainsi (pour les connaisseurs) 50 PLAY, AGTRAK 12, CPU MOD, MODSONG, PAULA, PETRA, QUARTET et U TRACK.

Le deuxième gros chapitre de ce CD ROM est constitué par les versions de démo des programmes musicaux de prestige sur ATARI : LIVE, MACHINA MUSICA, AUDIO TRACKER, FREESTYLE, GUITAR DREAMS, GUITARIST, CUBASE, SCORE PERFECT. Les plus perspicaces auront remarqué qu'il manque tout de même certains ténors comme ZERO X, AUDIOMASTER, LOGIC. C'est d'autant plus étonnant pour les deux premiers, car la gamme SOUNDPOOL est plutôt bien représentée, que ces versions de démo existent et qu'il reste pas mal de place sur ce CD pour les y intégrer.

Côté séquenceur, deux titres, mais dont un qui vaut son pesant de cacahuètes et qui, de surcroît, tourne sur toute la gamme : j'ai nommé l'Helvétique ALCHIMIE. Sans arriver au niveau d'un CUBASE, il surprendra par ses possibilités. A conseiller à ceux qui ont un budget trop serré pour acquérir le joyau de STEINBERG.

Les MIDIFILES ne sont pas oubliés avec plus de 100 morceaux de ce type et le player qui va avec (MIDIPLAY). On trouve également un éditeur de partition FIRST NOTE dont le nom est assez évocateur : ce n'est pas SHARPSCORE !

Pour les échantillons, on dispose d'un lecteur de fichier WAV, SMP et X32 (Msx-v2), un convertisseur de fréquence (525), un "récupérateur SCSI" de musique issue d'un CD audio (CD REC) fonctionnant avec un lecteur de CDROM SCSI bien évidement et enfin DIGIDRUM, batterie électronique en provenance du mythique C-64.

Dans les curiosités, on trouvera SPECTRUM ANALYSER avec ses sources en C, DT DEMO et MUSAK qui vous démontrent les possibilités audio du FALCON, EDITOR pour éditer les sons de vos synthés, JUKEBOX émulant le "Hardware" de l'AMIGA, CONCERTO et enfin deux éducatifs : NOTE OFF et PIAN. La première est une aide en ligne concernant le MIDI et le second vous permettra d'appréhender facilement le clavier du piano.

MUSIC WORKSTATION est un bon CD ROM. Il pourrait, certes, être encore mieux, mais ne boudons pas notre plaisir : à moins de 100,00 F, c'est véritable "cadeau" !!!

Distribué par FRONTIER SOFTWARE
tél. (1) 64 97 34 96

Godefroy de MAUPEOU

Jam 8

2450,00 F

8 sorties audio pro à un prix imbattable !

compatible
CUBASE AUDIO, AUDIO TRACKER, LOGIC AUDIO...

spécifications techniques:
fréquence : 10 Hz–22Khz +– 0.1 dB 49 Khz
dynamique : 93 dB (A)
signal-bruit : 89 dB
distortion : 0.005%
signal de sortie
assymétrique : 1,4 v RMS
symétrique : 2,8 v RMS
dimensions 129x47x134
existe aussi en version 2 sorties

ATARI CD MASTER

Entrez dans le monde du CD ROM multimédia.

7 titres du monde PC porté sur ATARI :

UFO II
SPACE MISSION
TIME ALMANAC 199Os
TIME ALMANAC 1995
PHARMASSIST
MPC WIZARD

et surtout **INFOPEDIA 2.0**

une encyclopédie multimédia regroupant :

- Les 29 volumes de l'encyclopédie FUNK & WAGNALLS
- Hammond World Atlas
- ROGET'S 21st Century Thesaurus
- The 1995 World Almanac & Book of Facts
- Merriam-Webster's Dictionnary
- The Merriam-Webster's new Biographical Dictionary of Quotations
- Merriam_webster's Dictionary of english language
- Webster's new Biographical Dictionary

Soit 200 000 références, plus de 5000 photos, 2100 cartes, 450 sons..

compatible ST/TT/FALCON.

en ventes chez votre revendeur ou à LA TERRE DU MILIEU BP 13 – 74310 LES HOUCHES (port 18,00 F en sus)

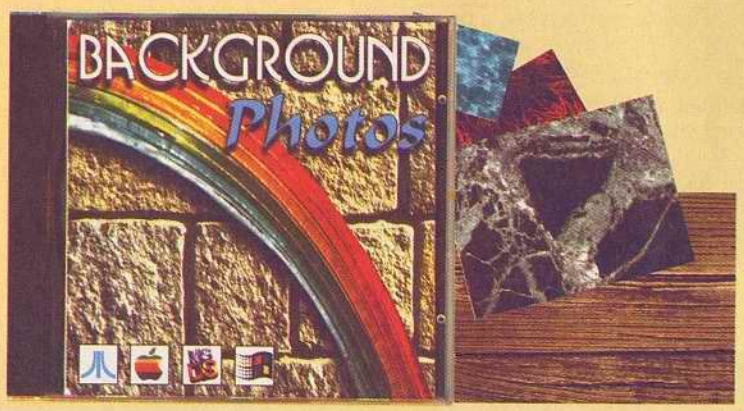
BACKGROUND Photos

100 superbes photos de textures

- deux résolutions pour chaque : 640 * 480 en 72 DPI et 1536 * 1024 en 300 DPI
- format TIF 24 bits
- livré avec les viewers pour ATARI (GEMVIEW), PC et MAC
- livret reprenant toutes les photos par catégories (eau et verre, alimentation, bois et métal, marbre et granit, mur et pavements, objets manufacturés, murs et tapisseries, plantes et végétations, tapis et tissus).

249,00 F

IDEAL pour le raytracing, les présentations multimédias et la PAO.



590,00 F

RAINBOW II MULTIMEDIA

Dessinez
Peignez
Aquarellez
Animez
Enregistrez
Assemblez le tout

enfin le véritable multimédia sur FALCON

Si vous en avez assez des programmes qui sous exploitent votre ordinateur
Si vous êtes frustrés par les logiciels de dessins habituels
Si vous aimez la nouveauté
Si le multimédia vous fait rêver
Si vous voulez en avoir vraiment plus que pour votre argent

ALORS RAINBOW II EST FAIT POUR VOUS !!!

~ETILDE~

LA GAMME PRO

Voici quelques-uns des logiciels disponibles à ce jour. Contactez-nous pour tous renseignements complémentaires.

Tél. : 61 63 48 22

PAPYRUS GOLD *(3.67)*

1260 F TTC port compris
Mise à jour : nous contacter.

- 2 Mo minimum et disque dur obligatoire.
- Interface GEM compatible MultiTOS (haute résolution et VGA).
- Affichage WYSIWYG, zoom imprimante, usage souris et clavier.
- Création de tableaux très facile avec fonctions de calcul sophistiquées.
- Boîtes de dialogues non modales, blocs discontinus, espacement.
- Impression vectorielle sous SpeedoGDOS ou NVDI 3&4.
- Multicolonnage, insertion d'images (IMG, GEM), rotations.
- Publipostage, en-têtes et bas de page, notes de bas de page, etc...

Un logiciel offert, à choisir parmi les "Autres produits" précédés de l'astérisque.

Document entièrement réalisé avec PAPYRUS GOLD

Rédacteur+ Mise à jour à partir des Rédacteur3 ou 4 = 690 F

Correcteur Syntaxique *(Version 2.01)*

- 4 Mo minimum et disque dur obligatoire. (Mise à jour 1.21 à 2.01 = **100 F**)

Le seul correcteur grammatical sur ATARI !

Le Rédacteur 3+ : 1260 F + 45 F de port + un cadeau.

Le Rédacteur 3 Version 3.16F : 590 F TTC + 45 F de port.

Orthographe, Formules Mathématiques, Publipostage, Macros, Import-Export, Insertion d'images, impression texte ou graphique, synonymes en option, etc...
11000 ex. vendus

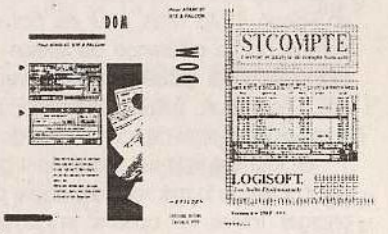
Nouveaux dictionnaires Techniques : Médical (100F), Chimie (60 F), Bâtiment (60 F), Technique Général (80 F), Termes Canadiens (60 F).

Module de conversion LIB->RTF version 1.0 = **50 F TTC**.

- Programme indispensable pour les exportations vers PAPYRUS !

Comptabilité personnelle : (mise à jour, nous contacter)

COMPTADOM version 5.0 (compta. en partie double très complète, vous permet de gérer tous vos comptes simultanément, fonction d'analyse, budget) : **290 F** + port 30 F.
ST COMPTE 4 version 4.28 (gestion et analyse de compte bancaire très simple avec budget et graphiques intégrés, fonctionne sur ST et FALCON) : **150 F** + 20 de port.
ST BUDGET 3 (Gestion de placements, emprunts, calcul d'impôt, etc...) : **190 F** + 20 F



Comptabilité Professionnelle : (mise à jour, nous contacter)

1 **Gestion Commerciale** 1.40a (Facturation, devis, stock) : **990 F**+35 F de port.
2 **Gestion Comptable** 1.11c (Bilan, Immobilisation, tiers) : .. **990 F**+35 F de port.
3 **Le Comptable 2** 2.70 (Comptabilité très simple) : ..... **390 F**+35 F de port.
4 **Gestion du personnel B** 1.14d (Paye - de 10 salariés) : .. **590 F**+35 F de port.
5 **Gestion du Personnel D** 1.14d (Paye multi-salariés) : ..... **870 F**+35 F de port.
6 **Le Gestionnaire** 2.09 (Tableur grapheur comptable) : ..... **100 F**+20 F de port.

Offres Spéciales :

Pack N° 1 (1+2+6) **1350 F**
Pack N° 2 (1+2+6+4) **1890 F**
Pack N° 3 (1+2+6+5) **1890 F**
+45 F de port.

Autres produits : COM (Emulation minitel) 190 F ; Dessin Technique* 150 F ; Le Dessinateur* 150 F ; Le Professeur* 150 F ; L'Electronicien 150 F ; L'Investisseur* 150 F ; Spectral Tool Kit (oscilloscope analyseur de spectre) 1290 F ; Le Dentiste 250 F ; Paint Master* 50 F ; Sprite Animator* 50 F ; Vision Light 270 F ; Vision Dock 490 F ; Azthèque II* 80 F ; Eureka 80 F ; Graal Calc + Graph 325 F ; Graal Calc III 425 F ; Graal Base 425 F ; P-Logo + Graal Xpert 325 F.

Vous trouverez ces logiciels chez votre revendeur ou vous pouvez commander directement à ~ETILDE~ :
3 rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE - Tél. : 61 63 48 22 - Fax : 61 63 45 60.
Commande "sur papier libre" signée datée (paiement par chèque ou mandat à l'ordre d'ETILDE).
* Logiciels pouvant êtres offerts. Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30/12/96 dans la limite des stocks disponibles.

~ETILDE~

BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

PAPYRUS 4

PAPYRUS 4 arrive et Jean Jacques ARDOINO nous relate les qualités de la version de démo en cahier domaine public. Allez donc y faire un tour.

GdM

LE REDACTEUR + v 2.02

Au dernier salon Atari, Etilde a présenté une nouvelle version du Rédacteur +, devant apporter de nouvelles corrections proposées par le correcteur syntaxique et bénéficier d'une optimisation des fonctions, de correction essentiellement. Bien qu'elle s'annonce 2.0 novembre 1995, je l'ai appelée 2.02 car la version dont je disposais précédemment était une 2.01 de mars 1995.

PREMIERES IMPRESSIONS

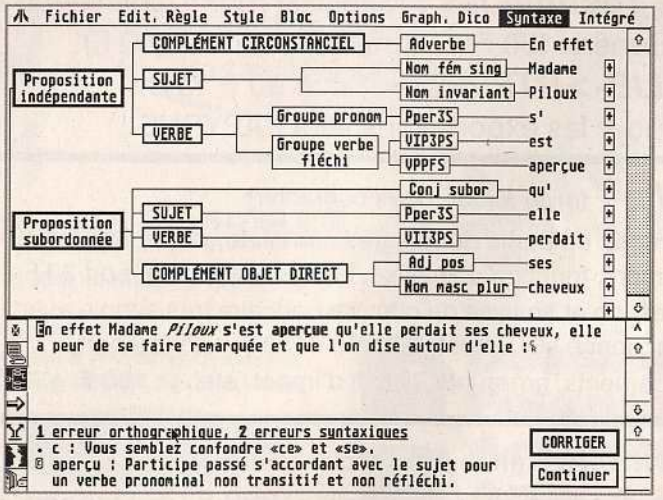
Tout d'abord, ces premières impressions tiennent compte d'un nouveau paramètre : ce n'est plus sur un TT 8 Mo que j'effectue mes tests, mais sur un Falcon 4 Mo. Mais, pour ne pas être trompé par la différence de vitesse des processeurs, j'ai gardé l'ancienne version du Rédacteur afin d'effectuer mes comparaisons dans des conditions égales.

En tout cas, si je suis maintenant gêné par la taille de la mémoire disponible pour charger toutes les options, je ne peux incriminer le logiciel : il est évident que, dans la mesure où il intègre un correcteur syntaxique, il demandera beaucoup de mémoire. En utilisant une configuration avec NVDI 2.5, Selectric et divers CPX pratiques, il m'est tout de même possible de travailler avec le Rédacteur avec le dictionnaire complet sans le dépouiller de ses programmes "indispensables" (impression et paramètres).

Quant à la vitesse, la différence avec le TT ne m'apparaît pas flagrante. L'utilisation générale reste plus que confortable. C'est plutôt dans la correction que nous allons explorer le programme plus loin, sachant que la nouvelle version ne prend pas plus de place en mémoire que la précédente.

CORRECTION SYNTAXIQUE

Effectivement, de nouvelles corrections sont proposées. Mais, pour les analyser, il faut observer quelques principes d'approche de ce type de correction : attendre des miracles ne sert à rien et une telle correction ne peut fonctionner à 100%, surtout si on tient compte des innombrables subtilités de la langue française.



Prenons un exemple : "Madame Untel ait une bonne petite vieille". Ici il y a confusion entre le verbe "être" et le verbe "avoir". On aimerait qu'un correcteur signale cette confusion, mais le peut-il ? Cela me semble impossible qu'un correcteur dispose de tous les algorithmes pour tous les cas d'homonymes et puisse "décider", dans tous les cas, si une phrase a du sens ou non. Par contre il peut déceler un emploi impropre du subjonctif dans la phrase ci-dessus et nous alerter sur une erreur possible. Et c'est ce que fait la nouvelle version.

Auparavant, "elle a l'air toute triste" n'était pas corrigé. La formule "elle a l'air tout triste", est proposée aujourd'hui. On pourrait débattre longtemps de cette correction : ouvrant mon Grévisse, je cherche dans quel cas l'adjectif s'accorde avec le sujet ("elle") et dans quel cas il s'accorde avec "air" et j'avoue que la frontière n'est pas des plus limpide. Si "avoir l'air" signifie "paraître" on accordera avec le sujet et si cela signifie "avoir l'apparence" on accordera avec "air". La différence se situerait donc dans le fait que, dans un cas, "air" se référerait à un état et, dans l'autre, à une simple apparence. Délicat, non ? Pour schématiser, si vous dites "vous avez l'air songeurs", on peut entendre que vous remarquez une intense activité cérébrale chez vos interlocuteurs, tandis que si vous dites "vous avez l'air songeur" on doit entendre que c'est une façon polie de dire "j'vois bien que vous faites semblant de réfléchir". Et, oralement, comment faire passer la différence ? Comme, de plus, on ne peut pas dire "une pomme a l'air bon" ou "une femme a l'air enceint", je vous laisse imaginer la complexité...

Vous calez ? Alors vous comprendrez, à l'aide de ce petit exemple, à quel point des subtilités du langage, déjà difficiles à assimiler et à utiliser, peuvent être encore plus difficiles, voire impossible à gérer par des algorithmes de programmation.

Un autre ajout important dans la correction

syntaxique est le pointage du manque de certaines ponctuations. J'avais déjà remarqué que, lorsque l'analyse d'une phrase se perdait, le fait d'ajouter une virgule à un endroit conseillé permettait au correcteur de retomber sur ses pieds avec brio. Aujourd'hui, devant une phrase comme "Tant pis je vais monter la voir", le correcteur signale que "Tant pis, je vais monter la voir" est plus correct. Et cette proposition recueille tout mon soutien. D'autant qu'un peu plus loin, pour "les marchands ont remarqué madame Piloux et dans l'après-midi ils sont venus vers elle", ce sont deux virgules qui sont proposées pour donner "les marchands ont remarqué madame Piloux et, dans l'après-midi, ils sont venus vers elle". Le maniaque de la ponctuation que je suis jubile !

Par contre quelques corrections correctes ont été perdues, ou bien des formules autrefois acceptées sont maintenant jugées à tort incorrectes. Par exemple, "Je vois bien que vous êtes émue" était accepté, et la nouvelle version ne reconnaît pas ici le "vous" de politesse et propose "Je vois bien que vous êtes émues". Ailleurs, le correcteur n'aime pas "un joli papier de soie" car cet adjectif précède rarement le nom. Il faudrait en toucher un mot à Ferré (Jolie môme) car non seulement "un papier joli de soie" serait choquant mais il se trouve que "joli", justement, fait partie des adjectifs qui suivent rarement le nom dont ils sont épithètes. "Ceux qui allaient à l'école avec elle quand ils étaient petits" est maintenant corrigé en "quand ils sont petits".

Je pense que les raisons de ces avantages perdus viennent de l'interférence inévitable entre les algorithmes de correction. Un mode de correction linéaire, dont il reste à prouver la possibilité de mise en oeuvre, occasionnerait un dictionnaire de référence énorme. Dans un correcteur syntaxique, les règles sont liées entre elles, en fonction des contextes, et affiner l'une peut en perturber une autre, et il est impossible de le constater avant d'avoir fait le test avec certaines phrases.

Pour ma part, j'utilise toujours le même texte pour tester les évolutions du correcteur syntaxique. Ce texte (en tout cas sous sa forme utilisable ici, c'est-à-dire truffé de photes d'ortograf et deux sintax) a été créé par Patrick Bonnet. Certaines fautes ne sont pas déterminantes pour un tel test, mais beaucoup d'erreurs sont intéressantes. En tout cas je commence à connaître ce texte par coeur et il est devenu un bon moyen de me faire une idée précise.

CORRECTION ORTHOGRAPHIQUE

Au niveau de la correction orthographique, je n'ai pas noté de différence d'efficacité et de précision. Normal, puisqu'à part dans le cas d'utilisation de copies défectueuses (et très vite remplacées par Etilde), le dictionnaire orthographique s'est toujours montré d'une acuité remarquable. Par contre, cette version me paraissant plus lente, je suis passé plusieurs fois d'une version à l'autre pour effectuer le même test de correction, et il est indubitable que le temps d'abeille est très important dans cette dernière version.

CONCLUSION

Il est difficile de "conclure" sur un tel sujet. L'utilisation d'un correcteur, qu'il soit syntaxique ou orthographique, reste pour moi un vaste sujet de réflexion et d'apprentissage. Jamais il ne fait le travail à ma place. Je n'active jamais la correction automatique. Il n'est pas plus infaillible que moi, mais pas forcément moins non plus. Je compare donc toujours ses propositions à mes connaissances et, quand celles-ci font défaut, je n'hésite pas à consulter un ou deux dictionnaires, voire à me plonger dans le Grévisse, pavé notoire mais bien utile même si, dans certains cas comme celui évoqué plus haut, il me renvoie à une chèvre et un chou dont je ne sais plus trop quoi faire.

Pour moi, le correcteur du Rédacteur s'enrichit et s'approfondit et, de ce fait, se heurte à d'autres difficultés. D'anciennes, qu'on croyait réglées, se réveillent parce que le traitement d'un nouveau cas vient remettre en question leurs "certitudes", d'autres qui nous paraissent simplissimes ne sont pas encore traitées. Je crois toujours que c'est un boulot de fous et, comme je le disais la première fois que j'ai présenté le correcteur syntaxique, une entreprise très courageuse.

Depuis que j'utilise ce correcteur, j'ai constaté qu'il me permettait de relire efficacement mes écrits grâce à toutes les questions qu'il me posait. Au fur et à mesure, j'ai appris énormément de choses, remis en question des formes que je croyais correctes et, à chaque nouvelle utilisation, je suis de plus en plus compétent pour communiquer avec le correcteur. A côté de cela, il reste encore beaucoup de cas où il me mouche sur des erreurs d'inattention et me fait rougir de honte devant des fautes évidentes.

Tout comme en cuisine le livre de recettes (ou le logiciel qui en fait fonction) ne peut être en aucun cas considéré comme le cuisinier et ne peut être seul responsable de la réussite d'un plat, en matière d'orthographe et de syntaxe le vrai responsable d'une écriture correcte et lisible reste l'auteur lui-même et non les outils qu'il utilise. Aussi bonne soit la qualité de l'outil, il faut apprendre à le manier. Et les correcteurs du Rédacteur, s'ils ne se présentent pas avec les arguments miraculeux comme c'est le cas pour d'autres produits concurrents, constituent d'excellents outils.

Jean Jacques ARDOINO

REDACTEUR + V 2.02
toutes machines, prix 1260,00 F
mise à jour Red 3 ou 4: 690,00 F
édité par ETILDE
3 rue Bertrand de Born
31000 Toulouse

UNION PRODUCTS LTD
Les Chennevieres
03320 Le Veurdre
Tel 70 66 44 53/ Fax: 70 66 42 20
Ouvert du Lundi a partir de 14 H
du Mardi de 10H/12H -14H/19H

ARRIVAGE DE MONITEURS 1435 A 790 FRS
APPELEZ NOUS SI LE PRODUIT NE CE TROUVE PAS DANS CETTE PUB

DISQUES DURS NU SCSI
105 Mo 950 F 210 Mo 1290 F
545 Mo 1490 F 1 Go 1990 F

DISQUES DUR EXTERNE S
105 Mo 1490 F 210 Mo 1790 F
545 Mo 1990 F 1 Go 2590 F

DISQUES DURS FALCON
105 Mo 1190 F 210 Mo 1590 F
545 Mo 1790 F 1 Go 2290 F

INTERFACES DMA/SCSI
INTER TOP LINK 410 F
INTER ICD LINK 2 450 F
BOITIER SCSI NU 490 F

MONITEURS
SVGA 1024*768 1490 F
VGA MONO 800 F
MULTISYNC 1438S 2100 F
Moniteur Peritel 990 F

CABLES MONITEURS
Cable VGA vers Falcon 80 F
Cable Multisync Falcon 95 F
Cable VGA Mono ST/ST 80 F
Cable Multisync STF 145 F
Cable Peritel Atari 85 F
Cable SC1435 60 F

EXTENSIONS MEMOIRES
STF 0 KO EXT A 4 350 F
FALCON 32 BITS 0 KO 510 F

SIMM
256 KO 80 F
1 MO 250 F
4 MO 16 OU 32 BITS 950 F
16 MO 32 BITS 3190 F
Adaptateur simm/ sipp 10 F

LECTEUR DISQUETTE
Lecteur Interne 720 Ko 390 F

ACCESSOIRES
JOYSTICK PRO 90 F
Horloge externe 155 F
Scanner 400 DPI 690 F
Souris pro 400 DPI 99 F
Souris optique 150 F
Track ball pro 280 F

EXTENSION FALCON 14 MO 3610 FRS

GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

RAYSTART : LE RETOUR

RAYSTART 3 est de retour. Une nouvelle version intitulée 3.1 est disponible en Allemagne. C'est FALKE verlag (ATARI INSIDE) qui a repris le développement, l'auteur initial Reinhard EPP, étant parti sur une autre planète (laquelle ? ? ?). Le prix a considérablement baissé et passe maintenant à 129 DM, soit env 450,00 F. Gasp, la concurrence a du souci à se faire !!!

GdM

D-FORM 1.1

On l'attendait, on l'a enfin dans les mains le D-FORM de PARX. Les nouveaux venus n'ayant pas suivi le feuilleton apprendront avec joie qu'il s'agit du troisième logiciel à pratiquer le morphing 2D sur ATARI. Le premier fut MORPHER qui ne souleva pas des masses d'enthousiasme, il faut le dire. Le second, le mythique APEX MEDIA calculant à une vitesse phénoménale pour cause de DSP (mais du coup ne fonctionnant que sur FALCON) et enfin D-FORM.

QUE POUVAIT DONC AJOUTER UN NOUVEAU PROGRAMME ?

D-FORM possède trois atouts importants. Il tourne sur toute la gamme, bénéficie du M&E, environnement crée par PARX, et utilise la meilleure méthode de calcul des trois : la grille modifiable. Plus efficace que les vecteurs d'APEX, elle consiste en une grille, au nombre de cases définissable, que vous posez sur une des deux images. Elle se recopie alors automatiquement sur la deuxième afin que vous déplaciez ses points en vue de la déformation. C'est très simple de par le fait que le principe de la grille est extrêmement visuel. Comme les développeurs de PARX sont des gens ingénieux, ils ont même prévu la possibilité de rajouter manuellement des lignes intermédiaires à la souris si avez un endroit plus précis à "morpher".

DERRIERE LES BARREAUX

Le principe de la grille est simple : ce qui subit la déformation, est ce qui déforme sur la grille. Ca a l'air évident, mais prenez APEX et déformez un vecteur au centre du dessin. Tous les bords du dessin suivront cette déformation. Ici la déformation s'arrêtera au prochain point non déformé. Vous pouvez ainsi prendre deux portraits et ne déformer la grille que sur le visage. Le résultat sera que le corps du premier portait restera identique tout au long de la séquence, alors que le visage se transformera du premier en deuxième. Vous voyez donc qu'il n'est pas forcément utile d'avoir une grille recouvrant toute l'image. Il suffit qu'elle recouvre la partie à "morpher". Par contre, plus elle comportera de carrés, plus le rendu sera précis. Sachez qu'il est possible sauvegarder vos grilles pour un retravail ultérieur ou tout simplement pour une suite de morphings comme le suggère si bien la doc.

Un des désavantages, tout de même de cette méthode, est que si vous voulez recouvrir tout votre dessin, celui-ci ne doit pas être plus grand que l'image d'arrivée sous peine de se voir afficher un message indiquant que la grille ne peut être plus grande que l'image, car il faut savoir qu'on ne peut déformer les bordures de l'image. Ce problème de différence de taille est d'ailleurs traité de la façon suivante par D-FORM : la taille de la séquence est celle de la plus petite image. Il faut donc avoir une image de départ inférieure ou égale à celle d'arrivée.

D-FORM PROPREMENT DIT

Le point fort de PARX, c'est cette cohérence du M&E qui, logiciels après logiciels, s'impose de plus en plus comme un atout considérable. On ouvre D-FORM et on se retrouve avec une interface familière qui exploite tout le travail de D2M : impression, clipboard, nombreux formats de char-

gement et de sauvegarde, acquisition vidéo directe, dessins icônifiables, drag and drop, les couper / coller, compatibilité MultiTOS / MagiC / SpeedoGDOS / SCREENBLASTER... Cela à un point tel, qu'on se prend à rêver à un méga logiciel qui regrouperait toute la gamme en un seul programme de D2M2 à DIAPO. On aurait là un outil graphique (et multimédia) monumental, mais le problème serait certainement la place mémoire que demanderait un tel système, le réservant aux possesseurs de configurations musclées. Par contre, cela permettrait certainement au grand public de se rendre compte de la cohérence du M&E.

En fait il n'y a pas grand-chose à décrire dans D-FORM, tant le fonctionnement est simple. Tout, ou presque, a déjà été dit plus haut. Dans ce

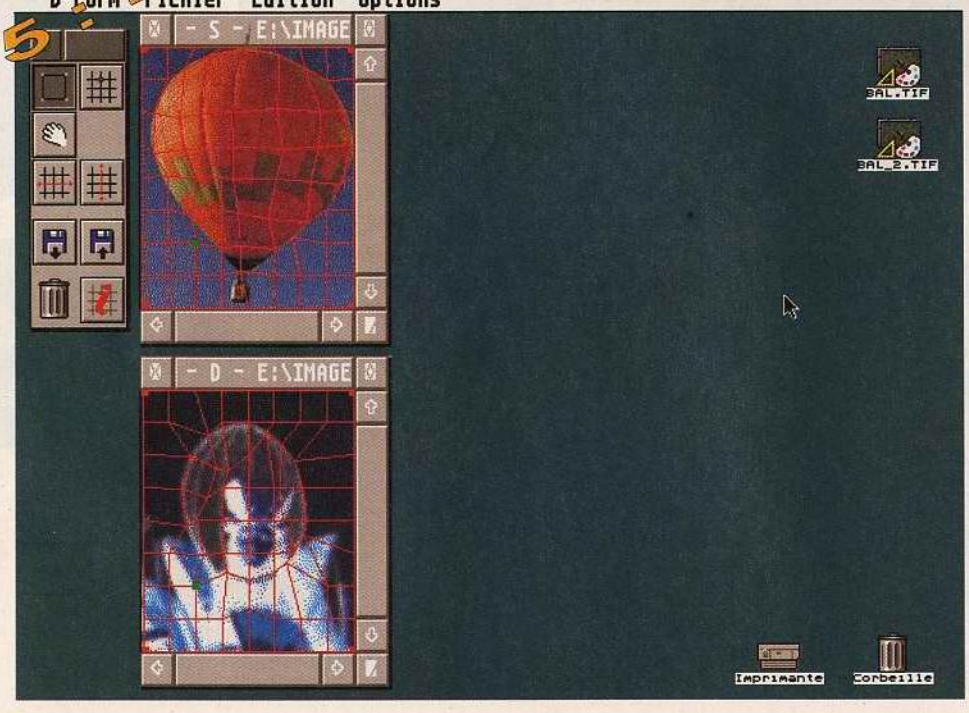
175 : 1'30" SUR FALCON

partie de ce "presque" est indéniablement la possibilité de tramage. En effet, même si vous travaillez en monochrome, D-FORM visant le meilleur rendu possible, travaille en 24 bit. Vous pouvez donc visualisez vos images de début et de fin, ainsi que celles qui seront calculées (indépendamment d'ailleurs) tramées ou non. Cela va du

sans au "best" FLOYD STEINBERG, avec évidement un temps de calcul final qui en découlera, au BURKES.

presque on trouve la possibilité de calculer sa séquence sous forme de fichier FLC/FLI ou sous forme d'image séparées et là ??? avec tous les formats possibles implémentés par PARX dans le WIM (c'est dire s'il y en a) ! Vous pouvez aussi charger les images dans tous ces formats et si vous essayez avec une séquence FLI, un viewer d'animation de ce type apparaîtra au milieu de l'écran. Vous voyez que c'est bien le M&E !

Une autre



ALORS DOC ?

Un petit mot sur la doc qui se veut, comme toujours avec PARX, un modèle de didactisme. Tout y est expliqué et franchement si vous ne comprenez toujours rien au morphing, au M&E et à D-FORM après sa lecture, c'est que vous y mettez de la mauvaise volonté. D'accord, elle n'a rien de graphique (pas une capture d'écran, hormis sur la quatrième de couverture), mais dans le cas de D-FORM, cela n'est absolument pas un problème puisque le logiciel est on ne peut plus simple d'emploi.

JE MORPHE, TU MORPHES...

D-FORM est un excellent logiciel de morphing, qui tourne sur toute la gamme et possède un très bon compromis qualité/rapidité. Le rendu est de toutes évidences le meilleur disponible sur le marché ATARI et son tarif n'est en rien une atteinte à un succès massif. Je vous le conseille sans aucune retenue en espérant voir bientôt des gros titres à la une des quotidiens nationaux du genre : "la recrudescence des adeptes du morphing chez les atariste interpèle le gouvernement en plus haut lieu!"

Godefroy de MAUPEOU

D-FORM

Toutes machines, 2 mégas de mémoire mini
Prix : 458.30 F
édité par PARX
9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
tél. 43 56 92 76, fax. 43 56 80 47, BBS 43 53 57 70

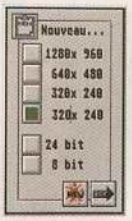
Les plus :
qualité, rapidité, simplicité, M&E
Les moins :
R.A.S.

IMAGE STUDIO

A peine sorti, IMAGE STUDIO, le coup de coeur du cahier graphisme de Novembre, nous offre une nouvelle version avec pas mal d'améliorations.

INTERFACE AVANT

La toute première concerne l'interface. Le panneau d'accueil, les icônes ont été intégralement refaites et on maintenant peut choisir ses couleurs de boîtes de dialogue : rose (comme initialement), bleu (configuration d'origine) ou système (classiquement gris). Il y a également une aide en ligne qui apparaît lorsqu'on reste longtemps sur une icône. Le menu de paramétrage s'est d'ailleurs considérablement enrichi regroupant tous les choix de mode vidéo, chemins, mémoire, formats de fichiers, préférences et contrôle de la trame.

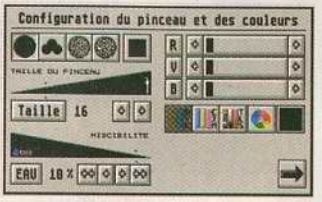


D'autre part à l'arrivée du menu principal, on trouve trois icônes supplémentaires : CALIBRAGE, PAINTER et MODULE EXTERNE.

Le calibrage permet d'afficher une mire de type "télé" pour régler son écran. Mais sans la mire tirée sur papier, ce n'est pas d'une grande utilité. Un coup d'oeil dans les couleurs du panneau de contrôle fait le même effet.

PAINTER

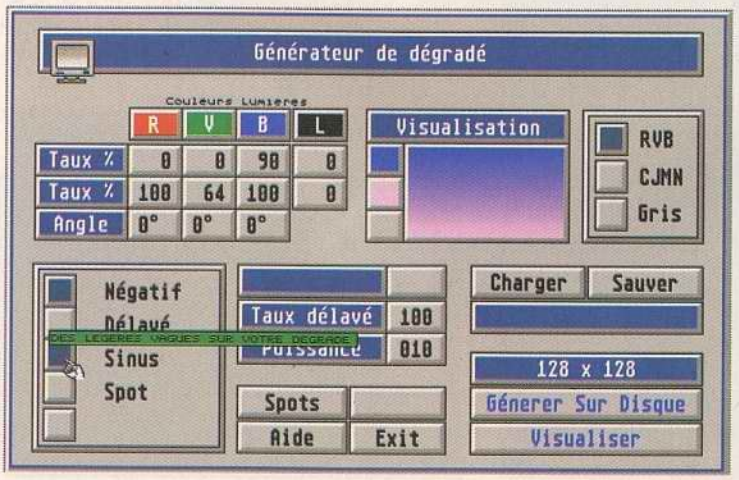
PAINTER par contre s'annonce beaucoup plus passionnant, puisqu'il s'agit du module de dessin/retouche à la souris qui faisait défaut, il y a deux mois. Il n'est pas terminé et est offert ici en cadeau aux premiers acheteurs. L'interface est toujours aussi belle et laisse entrevoir diverses fonctions comme le mélange de couleurs, l'éponge, l'aérosol réaliste, les typos, le feutre,... une panoplie d'outils classiques et un peu moins (aérosol réaliste). On notera tout de même un point intéressant avec le système de paramétrage des outils. Outre les habituelles tailles du pinceau et détermination des couleurs, on trouve des brosses personnelles assez sympas et un coefficient de miscibilté (effet goutte d'eau). Difficile d'en dire plus dans l'état actuel des choses, mais sachez que la plupart des outils fonctionnent et vous permettront de retoucher manuellement vos images calculées (ou non d'ailleurs) dans IMAGE STUDIO. Précisons tout de même que ce module est réfractaire à NVDI. Pour les modules externes, il faudra sans doute attendre qu'ils existent car le bouton ne répond pas à la sollicitation appuyée que je lui ai fait subir.



Mais ce n'est pas tout ! Au fil des précédents modules, on trouve des ajouts comme le nombre de textures proposées et de plus en plus réalistes ou encore les effets spéciaux des menus IMAGE, TEXTURE et KEFTAL. C'est ainsi que les effets DIFRACTION DE LA LUMIERE ou CRYSTALISATION, VITRE, LUMIERE, DAMIER COLORE... sont proprement superbes. Il est même prévu de pouvoir configurer l'effet ou d'en créer de nouveaux, mais là le bouton est en grisé.

LA DOC

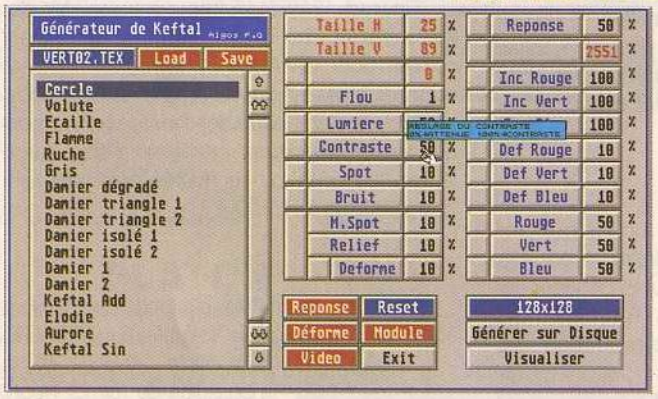
On n'avait pu en parler précédemment pour cause d'absence de celle-ci au moment du test. Elle se veut très didactique en vous expliquant comment sont composées les images et surtout, ce qui est très utile, comment calculer la résolution d'une image en fonction de sa taille



imprimée ou flashée. C'est ainsi que vous apprendrez avec ravissement que pour faire une carte de visite (8,67 cm * 6,50 cm), il vous faut une image de 1024 * 768.

Le reste de la doc est du même tonneau avec de nombreux exemples pratiques comme la description de l'effet produit pour certains taux de paramétrage (ex—.flou 10%. = grand flou).

J'en profite pour signaler que IMAGE STUDIO calcule sur votre disque dur et ce sans ralentissement notable. Ce qui vous permet de n'avoir que 4 mégas de RAM et de calculer des



images en faisant 300 mégas si votre disque dur a assez de place.

Un petit malus tout de même. Elle annonce que le produit tourne sur MEDUSA, ce qui n'est pas tout à fait le cas. En effet, le programme marche à merveille, mais est incapable d'afficher correctement une image ce qui est tout de même gênant. Vérifiez donc avant s'il fonctionne bien avec votre carte graphique. Si ce n'est pas le cas, vous avez en fin de manuel, un petit addendum pour programmer votre driver, mais il faut savoir programmer ce qui n'est pas mon cas.

EVOLUTION ?

IMAGE STUDIO est en pleine évolution et on en peut que se réjouir de savoir que cela va continuer de plus belle. Il reste en tous cas le programme graphique le plus innovant depuis bien longtemps et que ceux qui pensent qu'il n'y a rien d'excitant sur nos machines ces derniers temps, fassent le détour. S'ils ne sont pas emballés, c'est que leur taux de "blaserie" est vraiment très très élevé.

Godefroy de MAUPEOU

PUTAIN 2 ANS !

Cela fait maintenant 2 ans qu'Atari a fermé sa filiale française. Pourtant une même passion continue d'animer les utilisateurs de ST, TT et Falcon030. Et c'est cette passion qui nous permet de vous offrir encore aujourd'hui des logiciels aussi exceptionnels que NeoN Graphix, Apex Media, Arabesque 2, Overlay etc.
Assouvissez votre passion en vous offrant dès aujourd'hui un logiciel Composcan...

PIXART 3	**540 F**	**Nouveauté**
ARABESQUE 2	**990 F**	**Nouveauté**
EXPOSE (*)	**2 690 F**	**Nouveauté**
GEMULATOR 95	**1 299 F**	**Nouveauté**
GAVRON (*)	**340 F**	**Nouveauté**
COMPONIUM	**299 F**	**Nouveauté**
NEON GRAPHIX 3D (*)	**1 990 F**	**Promo !**
OVERLAY 2	**890 F**	**Promo !**
APEX MEDIA (*)	**990 F**	**Promo !**
MUSICOM 2 (*)	**590 F**	
MOON SPEEDER (*)	**290 F**	
Screen Blaster 3 (*) Ext	**490 F**	
Screen Blaster 3 (*) Int	**350 F**	
Mise à Jour SCBL3 (*)	**150 F**	
Speedo GDOS 5,0c	**445 F**	
Mise à Jour Speedo5,05c	**290 F**	
Polices "Star Trek"	**190 F**	
Polices Speedo GOLD	**350 F**	
Polices Speedo OFFICE	**350 F**	
Polices True Type	**90 F**	
Polices Vektor Fonts	**90 F**	
CD "SKYLINE Deluxe"	**250 F**	
CD Neon	**110 F**	
CD POWER CD	**189 F**	
U.V.K.	**199 F**	

NeoN Graphix est également disponible en version TT. Nous contacter.
(*) Les logiciels marqués d'un astérisque fonctionnent uniquement sur Falcon.

COMPO SCAN FRANCE

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tel : .....

Produits commandés	Quantité	Prix
1/.....	.....	.....
2/.....	.....	.....
3/.....	.....	.....
4/.....	.....	.....
5/.....	.....	.....
6/.....	.....	.....

+ Participation aux frais de port : 50 F
TOTAL : .....

Libéllé vos chèques à l'ordre de : Composcan France
A renvoyer : 9 Avenue Verdier, 92120 Montrouge.
Pour commander en contre-remboursement,
appelez le : (1) 47 35 89 66

des mises à jour

D2M 2.5

Il n'y a pas que la doc qui évolue dans D2M. Pour preuve cette version 2.5 qui vient de nous arriver.

LE JOKER

Le JOKER de D2M 2.5, c'est le fait que l'on puisse charger toute une série d'images grâce aux ??? jokers ! C'est une fonction qui fait cruellement défaut à la quasi-totalité des logiciels de dessin, alors qu'elle peut se révéler d'un confort d'utilisation primordial. Supposons qu'au moment de maquetter le cahier graphisme de ST MAGAZINE, Marc ABRAMSON me donne une quantité astronomique de captures d'écrans JAGUAR. J'ai la possibilité de les charger une à une pour les regarder et les choisir. Cette méthode prend un temps fou. Avec VISION, je peux alors utiliser le catalogue, mais VISION ne marche pas sur ma carte graphique. Maintenant, je peux demander à D2M de me charger tous les JPG du dossier JAGUAR et il me le fera sans que je sois obligé de "maniper" image par image. Notez tout de même que le TOS n'autorise sur TT et FALCON que huit fenêtres en même temps (quatre sur les machines antérieures), ce qui est tout de même un peu dépassé à l'heure actuelle. Vous pouvez alors mettre WINX dans votre dossier AUTO ou utiliser MultiTOS ou mieux : MagiC (D2M tourne maintenant sur MagicC), histoire d'avoir un nombre illimité de fenêtres.

EN VRAC

Vous pouvez maintenant déplacer un dessin dans sa fenêtre avec le bouton droit de la souris, dessiner dans le mode pleine page, faire des blocs et masques rond ou ovale, avoir plus d'effets 3D et enfin réutiliser le spray multicolor.

De plus le fait de le tester sous MagiC, a permis de déceler pas mal de bugs cachés et de bien sûr les corriger. Le MEMORY MANAGER a ainsi été complètement revu.

EVOLUTION

D2M prend du poids à chaque nouvelle mouture et s'impose de plus en plus comme le logiciel champion du dessin BITMAP dans la catégorie "classique". Un monstre que vous vous devez de posséder si vous "graphitez" sur votre ATARI.

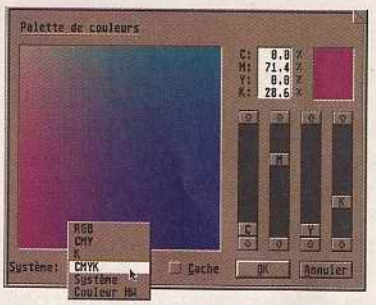
D2M 2.5
Edité par PARX
3, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
Tél. 43 56 92 76
Fax. 43 56 80 47

ARABESQUE II

A la fin du test du mois dernier, nous mentionnions qu'une nouvelle version d'ARABESQUE II venait d'arriver chez COMPOSCAN. Nous l'avons aujourd'hui dans nos mains, voici donc un petit addenda sur ses possibilités.

LA PALETTE

C'est visiblement elle qui a subi les plus gros changements. Elle travaille maintenant en RGB, CMY, K, CYMK Système ou couleur HW, couleur HW étant un mode monochrome. Par contre sur FALCON, l'affichage de la palette est toujours aussi lent et on continue de regretter que le pointeur de la souris ne se transforme pas en abeille pendant le calcul ou qu'un message nous exhortant à la patience ne s'affiche à l'écran. En effet, la première fois, j'ai bien crû que mon FALCON était planté (30 de calcul avant de pouvoir voir le spectre des couleurs en RGB).



LES FILTRES

Ils devaient également être complètement revus, mais je n'ai trouvé que l'export des polices vers Neon en plus et l'adaptation de la taille du texte en moins. Bien que plusieurs fonctions soient "déportées", je n'ai pas retrouvé cette dernière ailleurs.

OUTILS

Les outils ont également reçu un apport, notamment avec la possibilité de charger maintenant une image TGA. Dans ma version, celle-ci ne s'affiche à l'écran que sous forme d'un cadre vide avec son chemin indiqué à l'intérieur, mais gageons que nous devrions très prochainement pouvoir la visualiser intégralement. En tous cas, cela avance un peu plus les possibilités d'ARABESQUE 2 pour la PAO vectorielle et bitmap.

Les paramétrages de l'outil de sélection ont également été modifiés. Vous pouvez maintenant tout sélectionner et inverser la sélection, mais vous ne pouvez plus la supprimer à partir de cet outil. La corbeille de la fenêtre joue alors pleinement son rôle.

LIGNES D'AIDE

Ca y est, ARABESQUE 2 nous propose enfin des lignes d'aides. Elles se placent automatiquement comme dans CALAMUS SL en paramétrant les colonnes, et les marges. Chose intéressante, parmi les boutons d'activation des fonctions, il y a celui qui permet d'appliquer ces lignes d'aides sur la fenêtre en cours ou sur toutes celles qui sont chargées dans ARABESQUE II.

FORMATS

Dans les possibilités d'export, on trouvera également l'arrivée du format AF (FREEHAND compatible AI-EPS) et la suppression du format NeoN, probablement remplacé par l'export en polices NeoN dans les filtres.

C'EST FINI

C'est à peu près tout. Il n'y a pas là matière à une révolution du logiciel, ce qui est tout à fait normal puisqu'il s'agit d'une révision intermédiaire. Notons tout de même l'apparition de trois gros points : la gestion de différents formats de palettes, les lignes d'aides et la possibilité d'intégrer des images bitmap dans un document, même si cette dernière fonction en est au balbutiement. De toutes évidences ARABESQUE II dépasse de plus en plus le simple cadre du logiciel de dessin vectoriel pour empiéter sur celui de la petite PAO. On ne l'a pas surnommé le concurrent de COREL DRAW pour rien !!!

ARABESQUE II
édité par COMPOSCAN FRANCE
12, rue Maurice ARNOUX
92120 MONTROUGE
tél. (1) 47 35 89 66

FALCON C-LAB FALCON

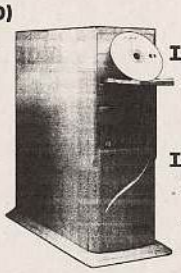
L'aventure FALCON continue avec C__LAB. GARANTIE assurée par APAK en accord avec C__LAB)

FALCON MK-I

5.990

TOUR EVOLUTION

tour moyenne (h=50)
alimentation 200w
clavier MEGASTE



TOUR avec FALCON 4 Mo.
7.680 F

TOUR avec FALCON 4 Mo.
* disque dur IDE 540 Mo.
9.200 F

TOUR avec FALCON 4 Mo.
* disque dur IDE 540 Mo
* lecteur CD-ROM 4x
10.590 F

FALCON MK-X

Prix : Tél.

FALCON RACK SYSTEM

CARTE C-LAB

- *mémoire RAM 4 Mo.*
- *Disque dur SCSI AV 540 Mo.interne*
- *FDI et MO4 intégré.*
- *logiciel intégré DATA DAT*
- *port cartouche et MIDI sur face arrière*
- *AUDIO IN/OUT en jack 6.35*
- *A/M et RESET sur face avant*
- *clavier détaché*

NOMBREUSES OPTIONS:
- *disque dur 1 Go. interne*
- *extension mémoire 16 Mo.*
- *Module FA8*
- *RACK 19" pour extension (CD, HD)*

15.900 F.TTC

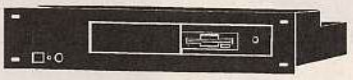
Installation et configuration complète pour tout achat de CUBASE avec la station
Fini les longues angoisses de l'installation et des tests

Nous pouvons également intéger votre FALCON030 ATARI ainsi que vos différents modules audio dans notre RACK **MELODY** ou notre TOUR **EVOLUTION**

Nous contacter pour définir les possiblités.

NOMBREUSES OPTIONS:
rack additionnel pour HD et CD
disque dur IDE et SCSI
lecteur SYQUEST et CD-ROM
EZ 135

RACK MELODY



MELODY incluant:
- clavier MEGASTE
- kit déport port cartouche et MIDI

1.990 F.
MELODY avec FALCON 4 Mo.
7.990 F
MELODY avec FALCON 4 Mo.
* disque dur SCSI 540 Mo.
9.980 F.

OPTIONS :
- **extension mémoire 16 Mo. 3.690**
- **intégration SPDIF/MO4/FA8**

OPTIONS FALCON

TOS 4.04, Copro 68882, extension mémoire 16Mo. avec/sans carte accélératrice, lecteur CD-ROM, disques durs toute capacité (IDE ou SCSI pour CUBASE)

EXPOSE Carte de digitalisation **2.690**

PLATON

Dessinez votre circuit imprimé à l'ordinateur (Version 1.45) ou utilisez un routeur (Version 2.03)

PLATON 1.45 DEMO 100
PLATON 1.45 PRO 990
PLATON 2.3 PRO 4.450

POUR VOTRE STF/STE

extension mémoire, barrettes SIMM, lecteur de disquette, alimentation, TOP LINK, clavier, souris, etc...

Moniteur monochrome et couleur (neuf / occas)

SCANNER CAMERON

Type HANDY
- 64 niveaux de gris **950**

TYPE à PLAT A4
- 64 niveaux de gris **3.390**
- couleur 16 Mio.couleur 900dpi) **5.990**

REPARATION de tout le matériel ATARI
De la console de jeu au FALCON030 y compris les STACY et les LASER SLM605 et SLM804

LOGICIELS (et bien d'autres)

MUSIQUE	
STYLE TRAX	990
MUSICOM 2	590
C.M.M.	349
C2D	350
TRACKOM	590
BUREAUTIQUE	
PAPYRUS GOLD	1.290
SCRIPT 1	250
SCRIPT 4	990
REDACTEUR 3	790
PAO	
CALAMUS 1.09	490
CALAMUS SL	1.590
LOOK2	1.780
DESSIN	
APEX	1.290
VISION DOCK	490
STUDIO PHOTO PRO	1.190
DA's VECTOR	1.390
MORPHER	399
PAPILLON	499
L'ELECTRONIQUE	150
LE DESSIN TECHNIQUE	150
LE DESSINATEUR	150
UTILITAIRE	
NVDI 3	549
SCREENBLASTER	490
CD-TOOLS	399
SCSI-TOOLS	399
KOBOLD 2	390
SEMPRINI	249

SOUNDPOOL

Interface SPDIF + DATADAT
(sauvegarde sur DAT)
Interface FA8
(8 sorties analogiques séparées)
Interface MO4
(4 sorties MIDIindépendantes)
ADAT
(interface numérique ADAT, 8 pistes simultanées sur disque dur)
S.R.C.
(module de conversion de fréquence d'échantillonnage)
PROMIX
(boitier disponible prochainement)

AUDIO TRACKER V 1.2 1.410
(séquenceur audio)
AUDIO MASTER V 1.5 2.230
(système d'édition professionnelle)
EQUALIZER
(module DSP d'équalisation professionnelle)
LIMITED
(module limiteur professionnelle)
ANALYSER
(module DSP analyseur de spectre en temps réel 3D)
DYNAMIT
(DSP de compresion, limiteur, noise gate et niveau)
GUITAR DREAM 850
ZERO X 1.545
(éditeur de sampling et timestreching)
CDRecorder
(enregistrement sur RICOH, JVC, PHILIPS)

FRIEND CHIP

MM1 (8 sorties MIDI indépendantes)
The K..AT (télécommande) **650**

STEINBERG

CUBASE AUDIO 16 (Version 2.3) **5.450**
CUBASE SCORE 3.990
CUBASE LITE 790

Vente sur place ou par correspondance, prise de commande par téléphone avec CB

A . P . A . K
17,Avenue de PARIS,
94800 VILLEJUIF

M LEO LAGRANGE Ligne 7
Ouverture:
mardi au samedi
de 9h30 à 19h

Tél. (1)46.78.28.14
Fax. (1)46.78.26.63

P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

PHOTO LINE : C'EST PARTI !

PHOTO LINE est en cours de traduction et c'est vraisemblablement LA TERRE DU MILIEU qui devrait finalement l'éditer. Rendez-vous très prochainement pour ce géant de la retouche photo.

GdM

pratique

Consultation

Pour M. Jourdain, c'était la prose ! Pour nous "paoïstes", il en va de même avec certaines de nos productions : en effet, il nous arrive fréquemment de produire des textes de consultation sans le savoir. Cependant, ceux-ci obéissent à certaines règles qu'il convient de connaître...

Lire ou consulter ?

Une lecture continue amène le lecteur à suivre un chemin linéaire imposé par l'auteur. Dans une lecture de consultation, le lecteur sera amené à se créer son propre "chemin" de lecture en fonction de ses besoins.

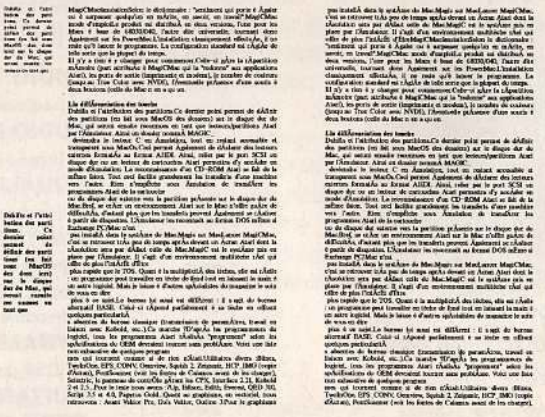
Il faut donc de la part de l'auteur un travail d'adaptation rendant possible ce type de cheminement dans l'écrit. Ceci se fera par un découpage apparent et structuré d'ensembles et de sous-ensembles.

On pourra par exemple découper un texte en chapitres possédant un titre, proposant plusieurs sous-titres, eux-mêmes entrecoupés d'intertitres.

Le texte lui aussi à l'intérieur de ces ensembles comporte des sortes de mises en évidence visuelle que sont les paragraphes. Les éventuelles notes enfin permettront d'éclairer certains mots ou certains passages.

Cette structure, somme toute classique, permet de mettre en évidence deux fonctions rédactionnelles distinctes : – Le texte et les notes sont le corps de l'écrit. Ils apportent les éléments nécessaires à l'information et se consultent par une lecture de type continue.

– L'ensemble des intertitres, sous-titres, titres représente en quelque sorte l'ossature qui permet à l'ensemble de "tenir debout". En permettant de découvrir l'argumentation, en facilitant le repérage, il hiérarchise la perception des informations.



Ces deux formes distinctes conduisent évidemment à adopter un traitement typographique parfaitement adapté aux différentes fonctions définies ci-dessus.

Gardons à l'esprit que le texte est, en définitive, l'élément vecteur de l'information et que c'est bien lui qui en quelque sorte dictera la démarche typographique la mieux adaptée.

Texte

La lecture implique la lisibilité. Ceci peut ressembler à une lapalissade, mais si j'en juge par certains ouvrages, il me semble nécessaire de devoir le rappeler. Comme déjà indiqué dans un précédent article de la même série, nous avons vu que les caractères à empattements (Times, Garamond, ...) assurent une lecture continue dans des conditions optimales, donc favorisent une lecture prolongée.

Autre règle d'évidence concernant le choix du corps : au-dessus d'un corps 12, on peut considérer que le texte entre dans la catégorie des textes "à voir" plutôt qu'à lire. Sans pour autant être myope, il semble également évident qu'au-dessous d'un corps 6, la difficulté de lecture sera telle que la lisibilité en souffrira énormément.

Toutes ces considérations nous amènent à en conclure que le corps du texte sera compris entre ces deux limites extrêmes. La valeur d'interlignage ne sera pas à négliger en ce qu'elle contribue à équilibrer la valeur des blancs et noirs de la page (pour obtenir ce qu'on nomme le "gris typographique"), ajoutant donc elle aussi son apport à la lisibilité de l'ensemble.

Notes

La tradition semble vouloir qu'elles

soient composées dans un corps plus petit que le texte, en général une différence de dimension de 2 corps. Par exemple, un texte en corps 12 proposera des notes en corps 10.

Les notes, le plus souvent, éclairent, expliquent un mot ou un passage du texte. Ceci semble nécessiter qu'elles soient dans la mesure du possible à proximité dudit texte et non rassemblées comme trop souvent à la fin de l'ouvrage (lecture interrompue par d'incessants et irritants va-et-vient entre le texte et les notes). La lecture est au demeurant également interrompue lorsqu'elles se trouvent réunies en bas de page.

Pour contourner cet inconvénient, on a de plus en plus souvent recours à ce qu'on nomme des notes marginales. Dans ce cas, la note se trouve à hauteur de l'endroit du mot ou du passage qu'elle concerne, ce qui présente l'avantage de maintenir la continuité de la lecture.

Se repérer

Les titres, sous-titres, intertitres devront se conformer à deux impératifs précis :

– Afin de visualiser la hiérarchie et les différentes articulations de l'information, on jouera sur leurs dimensions respectives.

– Pour qu'ils se détachent sensiblement des autres éléments de la page, ce sera la force des caractères qui entrera en jeu. En terme de typographie, on parle de caractères "jaillissants".

Bien souvent, l'utilisation de polices linéales (Univers...) s'imposera. Mais ce choix se révélerait insuffisant s'il n'était complété par un travail sur la variation des graisses afin de renforcer la mise en évidence, ainsi que sur la variation des formes (capitales, italique...) favorisant la rupture avec le gris prégnant du texte.

La hiérarchie du titre au texte (via les sous-titres et les intertitres) implique une cohérence conforme aux habitudes de lecture, cohérence déjà mise en place dans le rapport du texte aux notes.

Titre ‹ Sous-titre ‹ Intertitre ‹ Texte ‹ Notes On peut affirmer qu'un texte est un discours, et qu'un discours se doit d'avoir une structure. Si la hiérarchie de l'ensemble est suffisamment visuelle, le lecteur pourra se repérer très rapidement et naviguer sans hésitation tout au long de cette structure.

Attention, cependant, "le mieux est l'ennemi du bien" dit-on. En l'occurrence, cela s'avère et il serait peu judicieux de vouloir utiliser et donc d'abuser de toutes les variations possibles que les programmes de PAO mettent à notre disposition : corps, graisses, capitales, attributs divers voire couleur !

Un p'tit blanc

Le cahier des charges que l'on peut (doit) se fixer avant d'entreprendre une mise en page aboutissant à une impression est étroitement dicté par les besoins de la structure. Ceci implique de considérer les blancs comme partie intégrante de l'ensemble. Eux aussi devront être hiérarchisé en fonction de la logique de repérage que l'on souhaite mettre en place.

La fonction séparative du blanc (valeur d'interlignage, saut de ligne) sera bien évidemment mieux perçue si elle n'obéit pas à une logique symétrique. Ainsi par exemple, il convient d'avoir un blanc entre la fin d'un texte et l'intertitre que le suit plus grand qu'entre cet intertitre et le début du texte qui le suit. La perception quasi inconsciente qu'en aura le lecteur renforce la logique de la liaison des divers éléments.

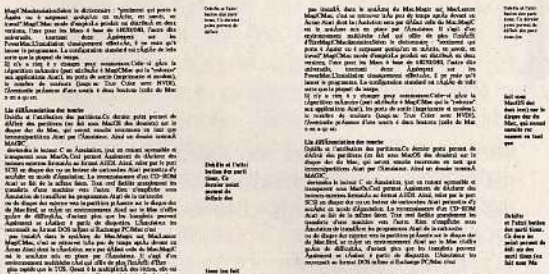
Mise en page (voir illustration 1)

Dans une mise en page classique, symétrique, le texte sera justifié et les notes justifiées elles aussi en marge.

On constate alors que la page de droite présente un dispositif obéissant à la logique de la lecture : du texte vers les notes. Elle offre également la possibilité de composer les notes en drapeau. Cependant, la page de gauche quant à elle ne peut plus alors obéir à cette logique puisque ici la lecture naturelle se fait de la note vers le texte. En outre la composition en fer à gauche des notes renforcerait la gêne, alors que leur composition en fer à droite compliquerait la lecture. Le lecteur est de fait confronté à deux systèmes différents selon la page sur laquelle il se trouve.

Faire mieux ? (voir illustration 2)

C'est possible ! On optera dans ce cas pour une mise en page dite asymétrique. Dans ce cas, il n'y aura qu'un seul type de page, avec le texte justifié et les notes composées en drapeau. La lecture se fait toujours dans le "bon sens" du texte vers les notes. Le lecteur se repère sur toutes les pages par rapport à une codification unique puisque la relation entre les textes et les notes est établie de manière identique sur toutes les pages.



Fin

À vos machines ! Composez, essayez, imprimez ! La joie du travail bien fait sera votre récompense... (Holà ! je suis bien sentencieux, moi, si ça continue, je vais créer une secte...)
Patrick Bonnet

La citation du mois

Devinette : l'auteur du texte disposait-il ou non d'un ordinateur et d'un programme de PAO ?

"Le texte que j'écris en ce moment – c'est un "message" – est dactylographié, mais destiné à la typographie. Le passage de l'un des instruments à l'autre exige quelques précautions : la typographie possède un clavier plus riche (des caractères italiques, par exemple) ; pour conserver à la traduction toute sa rigueur, je dois donc me servir d'un "code" : une méthode pour désigner, avec le clavier dactylographique, ce que je désire voir ultérieurement réaliser par le clavier typographique. Ainsi je soulignerai ce qui devra être composé en italique.

On pourrait multiplier les exemples : il suffit de voir qu'on peut toujours établir un système de conventions (ou code) qui permette des traductions fidèles entre claviers inégalement fournis (...)"

G.–T. GUILBAUD, la Cybernétique, p. 51.

Patrick BONNET

UTILITAIRES

dirigé par MARC ABRAMSON

NVDI 4

Annoncé en version 4.0 au forum des Applications Atari de Décembre Dernier, NVDI arrive enfin sur nos systèmes aujourd'hui, dans une déclinaison 4.10. Pour ceux qui l'auraient oublié, rappelons que NVDI est un système d'accélération d'écran très efficace, couplé à un GDOS vectoriel, comparable (et compatible) avec Speedo Gdos.

Si vous n'avez jamais entendu parlé de NVDI, deux questions s'imposent (et se posent) : depuis quand utilisez-vous un Atari et depuis quand lisez-vous ST Mag ! Si la réponse à l'une des deux questions est "depuis hier matin", vous êtes excusable de ne pas avoir cet utilitaire indispensable (mais pas de ne lire notre belle revue que depuis ci peu de temps). Dans tous les autres cas, vous connaissez déjà (ou devriez connaître), pour avoir lu les tests des multiples versions (ou mieux encore, pour l'utiliser chez vous) ce que NVDI vous apporte comme confort supplémentaire.

La bonne question est alors "Quels sont les plus de cette version 4 ?".

AU NIVEAU VITESSE

N'écoutant que notre courage, nous avons comparé NVDI3.02 et 4.2, afin de tester si les performances de NVDI étaient encore accélérées. Force est d'avouer que les valeurs que nous obtenons sur un Falcon sont sensiblement les mêmes que celles que nous avions avec la précédente version. Ceci dit, elles sont déjà ahurissantes et méritent d'être rappelées dans le tableau suivant (résultats obtenus sur Falcon en 640 * 480)

AU NIVEAU POLICES

De nombreuses améliorations sont disponibles en ce qui concerne la gestion des polices vectorielles. Tout d'abord, les fontes True Types Windows 95 sont , parait-il, gérées . N'ayant pas de fontes de ce type, je n'ai pu le vérifier, mais de toute façon, je dois avouer que l'utilité de gérer toutes les fontes m'échappent. Il existe déjà des milliers de fontes True Type (dont de très nombreuses en Freeware) et je ne pense pas que gérer un format de fontes biscornus et (encore) peu répandu de plus constitue un argument de vente quelconque ! Les amateurs de fontes de qualité seront nettement plus intéressés par la présence sur la disquette de 8 nouvelles fontes vectorielles SPEEDO (donc gérées nettement plus rapidement que les fontes True Type) des familles Baskerville et Franklin.

Ensuite, le CPX de gestion des fontes a changé. Il permet maintenant, non seulement de définir la place mémoire utilisée par les différents caches NVDI (avant, il vous fallait les modifier à la main dans le fichier NVDI.INF), mais également de rajouter optionnellement un test des fontes au démarrage, ce qui ralentira certes un peu le boot, mais évitera les plantages intempestifs lors de la sélection d'une fonte endommagée en cours d'utilisations de vos logiciels. NVDI fonctionnant aussi sur Magic Mac, le même CPX vous propose également la possibilité d'utiliser les fontes vectorielles MAC. C'est bien quand on est sur Magic Mac, c'est une erreur quand on est sur un Atari classique. Le bouton correspondant ne devrait pas apparaître ...

Un nouveau programme nommé Fontname est également livré. Il permet d'intégrer ou d'enlever des fontes vectorielles sans avoir à rebooter votre machine (c'est particulièrement pratique avec un système multitâche comme Mint ou Magic, avec lesquels vous pouvez avec Fontname rajouter des fontes sans même quitter votre application), mais également de trier automatiquement les fontes par famille dans des dossiers (utile et pratique car cela permet d'obtenir ainsi des noms de fichiers parlant au lieu d'avoir un tas de font BXnnnnn.SPD en vrac dans un dossier), de visualiser les dites fontes, et même de les imprimer, ce qui est agréable (voire indispensable) pour générer un catalogue (papier) de Fontes indispensable pour la PAO.

Enfin, le programme ASSIGN.PRG permet d'éditer facilement le fichier assign.sys ce qui est quand même (et une fois de plus) plus pratique que d'éditer le dit assign.sys à la main.

AU NIVEAU DES IMPRIMANTES

Le nombre de drivers d'imprimante livré avec NVDI a augmenté. Les imprimantes actuellement gérés sont Cannon (BJ10e,

BJC600), Epson (FX80, LQ2550, LQ, Stylus Color, Epl 4300) , HP (1200 C, 500 C, 550C, 500, 4L, IIIp, IIp). Il est également possible de créer son propre pilote d'imprimante, à condition que les codes de contrôles de celle-ci ne soient pas trop exotiques (n'espérez pas faire un driver HPGL ou un driver Postcript) avec l'aide du programme MAKEPRN.APP. Ce programme permet même maintenant de déterminer la courbe de correction couleur pour le C,le M et le Y et (si votre imprimante le permet) le K (noir). On peut également activer optionnellement la correction GAMA. Si les tests d'impressions couleur en vectoriel sur HP 500 C ont donné d'excellents résultats, équivalent à ceux obtenus avec les drivers SPEEDO, ceux avec la Stylus sont moins probants, le driver refusant de fonctionner de temps en temps (en fait, contrairement au driver HP qui peut être sélectionné n'importe quand, il semble que le driver Stylus doive être sélectionné au demarrage). De plus, l'impression en 720 DPI sur cette imprimante, si elle est possible, ne donne pas des réductions probantes du fait du nom emploi des codes de réduction d'encre (une astuce d'Epson qui permet d'imprimer dans cette haute résolution sans obtenir des points qui bavent les uns sur les autres et une feuille qui gondole du fait du trop plein d'encre sur le papier).

L'impression de texte est correcte, mais plus lente qu'avec les drivers Speedo.

En ce qui concerne l'impression d'images bitmap couleur, elle donne des résultats variables selon le logiciel utilisé (depuis Vision ou Pixart 3, elle est impossible, depuis Gemview, elle fonctionne). Le problème est d'ailleurs le même avec les excellents drivers SPEEDO freeware, qui sont d'ailleurs également supportés par NVDI maintenant.

STABILITE

NVDI4 semble plus stable que NVDI3. En effet, si celui-ci ne bombait déjà jamais, il entraînait quand même de temps à autre quelques incompatibilités intempestives (par exemple, lors des passages en True Color ou autre changement de résolution). Certes, la plupart de ces bugs étaient transparents pour les utilisateurs et ne concernaient/gênaient que les programmeurs, mais ils étaient là. La société PARX avait ainsi fait une liste complète de petits défauts, qui ont été transmis à Behne & Behne, les auteurs allemands de NVDI et qui ont, pour la plupart, été corrigés dans la nouvelle release, diminuant ainsi les rares incompatibilités. Comme signalé ci dessus, si des petits problèmes pour l'impression couleur subsistent suivant le logiciel et l'imprimante utilisés, ils devraient maintenant être corrigés rapidement (peut être dès la version 4.2 qui devrait être livrée en lieu et place de cette 4.1)

CONCLUSION

Sans constituer une véritable révolution, cette version 4.1 de NVDI est particulièrement intéressante, essentiellement pour ces nouveaux utilitaires de gestion des polices et pour la gestion améliorée des imprimantes couleurs (même si elle est encore loin d'être parfaite). A 649 F (Version complète) ou 199 F (Mise à jour depuis la version 3.X), c'est un produit indispensable, d'autant que ce prix comprend une assistance téléphonique les jours ouvrables au 36 86 30 53. N'hésitez d'ailleurs pas à appeler ce numéro pour de plus amples renseignements, pour une fois ce service d'assistance est à la hauteur. A noter enfin pour terminer, et pour les amoureux des belles polices, un nouveau pack de police SPEEDO également chez Application Système France, pour 549F.

Marc ABRAMSON

NVDI 4
toutes machines

Disponible chez
Application Système France
39 bld de la Muette
95142 Garges les Gonnesses

Les plus : indispensable !
Les moins : voir la ligne du dessus

	2 couleurs	16 couleurs	256 couleurs
GEM DIALOG BOX	291 %	235%	177%
VDI TEXT	918%	671%	636%
VDI TEXT EFFECT	752%	594%	360%
VDI SMALL TEXT	765%	368%	402%
VDI Graphics	355%	264%	217%
GEM Window	186%	146%	131%
VDI Scroll	228%	143%	139%
Justified Text	187%	150%	154%
Vdi Enquire	213%	208%	196%
New Dialogs	199%	188%	126%
Moyenne	383%	279%	234%

PRATIQUE

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

pratique

les disquettes (2) : le formatage

Comme promis, voici la suite de notre article sur les disquettes avec cette fois ci le formatage. Comme nous l'avons vu la fois précédente, une disquette c'est une surface magnétique sur laquelle se trouvent inscrites des informations. Disons que c'est un peu comme une très grande feuille de papier, sur laquelle nous allons écrire. Imaginons donc que nous ayons un courrier pour M.Dupont, un autre pour M.Durant et enfin un dernier pour M.Dubois. Il est tout à fait envisageable d'écrire ces trois courriers sur une immense feuille de plusieurs mètres carrés. Cependant, il est évident que retrouver ces courriers risque d'être assez difficile car rien ne distingue telle partie de la feuille de telle autre. La solution la plus simple serait de plier notre grande feuille, de découper celle-ci et d'agrafer toutes les petites feuilles qui résultent de cette opération. En quelque sorte, changer le format de cette feuille, c'est à dire... la formater. Et bien formater une disquette c'est ça. C'est à dire mettre des marques sur la surface magnétique, afin de pouvoir s'y repérer plus facilement.

Pour notre cahier, nous parlerons de pages. Pour une disquette, il y a d'abord 2 faces, puis sur ces faces des pistes et chaque piste et subdivisée en secteur.

Désormais, sur notre cahier nous pourrons dire "Le courrier de M.Dupont est page 14" et sur notre disquette nous dirons "Le courrier de M.Dupont est piste 14 de la face 1" par exemple.

ENCORE PLUS D'ORGANISATION

Imaginons maintenant que notre cahier contienne de nombreux courriers. Comment retrouver celui de M.Martin ? Et bien si notre cahier est simplement composé de pages sur lesquelles sont écrites les lettres, il nous faudra parcourir le cahier, page par page pour trouver la lettre recherchée. Cela risque d'être d'autant plus long que le cahier sera gros. L'autre solution consiste à réserver par exemple 5 pages au début du cahier, et à utiliser ces 5 pages comme sommaire. Nous pourrons donc y noter : "lettre de M.Martin : page 23". Il suffira alors d'aller directement à la page 23 pour y trouver ce courrier. Sur la disquette, c'est exactement la même chose. Lorsque la disquette est formatée, il y a quelques pistes réservées au début du support magnétique, et ces pistes sont destinées à recevoir le sommaire. Pour chaque enregistrement réalisé sur la disquette, le sommaire (ou directory) contient le nom du fichier (par exemple MARTIN.DOC) la date de sa création, l'heure etc. Ainsi lorsque l'ordinateur écrit le fichier, il en profite pour noter ces informations dans le directory.

ET L'EFFACEMENT ?

Mais que se passe-t-il lorsque vous effacer un fichier, c'est à dire lorsque vous le tirez à la poubelle ? Là encore, pour comprendre il est possible de faire l'analogie avec notre cahier. Pour effacer une lettre (qui peut tenir sur plusieurs pages), il y a deux solutions. La première consiste à prendre une gomme et a réellement effacer les pages contenant ce courrier. L'autre solution consiste simplement à indiquer dans le sommaire que ce courrier n'existe plus et que les pages sont donc disponibles au cas où l'on aurait un autre courrier à écrire dans le cahier. Ainsi, le courrier de M.Martin, que nous avons décidé d'effacer, ne sera pas véritablement détruit. Il ne le sera que lorsque vous déciderez d'écrire le courrier de M.Durant, qui sera alors écrit à la place de celui de M.Martin. C'est un peu comme une cassette vidéo : vous avez vu le film et vous marquez sur la cassette "A enregistrer". Le contenu de cette cassette n'est pas effacé, mais la prochaine fois vous vous en servirez pour enregistrer un autre film et là seulement l'ancien sera écrasé par le nouveau. Dans notre cahier c'est pareil... et sur notre disquette également. Cela signifie donc que lorsque vous tirez à la poubelle le fichier MARTIN.DOC et bien... il n'est pas effacé ! Simplement l'ordinateur efface la première lettre du nom dans le sommaire, indiquant ainsi que les pistes et les secteurs qui contiennent encore ce fichier, sont disponibles. Vous avez sans doute entendu parlé ou utilisé des outils qui permettent de récupérer des fichiers effacés ? Et bien ces outils se contentent de parcourir le sommaire à la recherche des fichiers dont le nom est amputé de la première lettre. Evidement, remettre une lettre au début du nom ne pourra faire réapparaître le fichier qu'à condition qu'il n'y ait eu aucune écriture entre temps : en effet, si vous tirez MARTIN.DOC à la poubelle et que vous sauvez DUPONT.DOC juste après, il y a des chances pour que l'ordinateur écrive

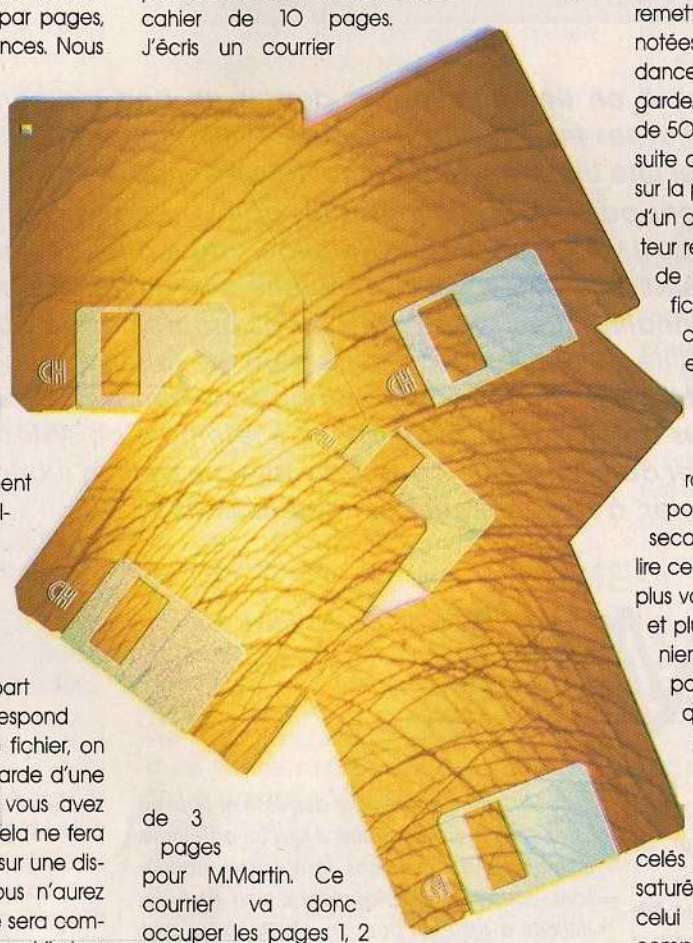
sur une des pages qui contenaient MARTIN.DOC dont cette page est alors irrémédiablement perdue.

PLUSIEURS PAGES

En réfléchissant un tout petit peu, nous pouvons facilement imaginer qu'un courrier fasse plusieurs pages... mais qu'il y ait aussi des courriers d'une seule page. Imaginons un cahier de 1000 pages, avec un sommaire qui occupe 20 pages, chacune des pages du sommaire pouvant contenir les titres de 25 courriers. A raison de 20 pages et 25 références par pages, cela nous fait 20 * 25 = 500 références. Nous avons 1000 pages et nous avons remarqué que chaque courrier faisait entre 3 et 5 pages, donc avec nos 20 pages de sommaire, nous sommes tranquille. Sur la disquette c'est pareil : le sommaire a une taille qui est décidée au formatage et le nombre de fichiers que l'on peut écrire est fixe. Mais que se passe-t-il lorsque notre cahier est plein ? cela dépend... En effet, le cahier peut se remplir et se saturer de deux façons différentes. D'abord il est possible que les 1000 pages de notre cahier soient pleines. Sur une disquette cela se soldera par exemple par un message du type "Il n'y a pas assez de place sur votre disquette A". Mais il est également possible que notre cahier soit saturé au niveau du sommaire. En effet, si dans la plupart des cas la taille du sommaire correspond tout à fait à un nombre normal de fichier, on peut envisager le cas de la sauvegarde d'une multitude de petits fichiers : ainsi si vous avez 200 ou 300 fichiers de 1 ou 2 Ko, cela ne fera jamais que 600 Ko au maximum et sur une disquette pouvant contenir 720Ko, vous n'aurez pas tout rempli. Pourtant le sommaire sera complètement saturé et là malheureusement il n'y a pas de vérification. Le résultat c'est que vous allez vous retrouver avec une partie du sommaire qui va écraser d'autres informations et vous retrouver rapidement avec une disquette illisible ! Le symptôme habituel c'est qu'en demandant des informations sur une telle disquette, l'ordinateur vous répondra n'importe quoi, par exemple que cette disquette contient quelques milliards de fichiers et de dossiers, qu'il y a plusieurs Méga Octets de données sur cette disquette et qu'il reste plusieurs Méga Octets de libres... De plus lorsque vous en demanderez le sommaire, vous verrez une multitude de noms complètement absurdes apparaître. Dans ce cas il ne reste malheureusement que deux possibilités : jetez la disquette ou... jetez la disquette. Enfin bon, n'ayez quand même pas trop peur : les sommaires des disquettes sont prévus pour recevoir un bon nombre de fichiers (environ 120) ce qui est bien assez dans 99 % des cas ! Dans le 1 % restant, il est préférable d'utiliser plusieurs disquettes.

ECRITURE, EFFACEMENT

Voyons maintenant un autre phénomène, particulièrement intéressant. J'ai un cahier de 10 pages. J'écris un courrier de 3 pages pour M.Martin. Ce courrier va donc occuper les pages 1, 2 et 3. J'écris ensuite un courrier de 4 pages pour M.Dupont. Ce courrier va donc utiliser les pages 4, 5, 6 et 7 de mon cahier. Il me reste donc 3 pages de libres. Mais, je n'ai plus besoin du courrier de M.Martin, donc je l'efface. Cette opération libère les pages 1, 2 et 3, mais ne déplace pas les pages contenant le courrier de M.Dupont. J'ai donc les pages 1,2,3,8,9,10 de libres et les pages 4,5,6,7 d'occupées. Maintenant j'écris un courrier de 6 pages pour M.Durant. Que va-t-il se passer, puisque j'ai besoin de 6 pages pour ce courrier, mais que je n'ai plus 6 pages les unes à la suite des autres ? Et bien mon courrier va être coupé en deux parties : d'abord 3 pages sur les pages 1,2,3 de mon cahier et ensuite 3 autres pages sur les pages 8, 9 et 10 de mon cahier. C'est simple, mais dans le sommaire, je n'ai pas prévu ce cas, d'autant que plus je vais écrire et effacer, et plus mes courriers seront en petits morceaux, et ça je n'y pourrais rien du tout ! C'est exact. Il y a donc une autre zone de réservée au niveau du sommaire. Cette zone, cette table, permet de savoir où sont les morceaux de fichiers. On l'appelle FAT (File Allocation Table).



SATURER LES FATS !

Plus nous allons effacer de fichier, en remettre, etc.et plus il y aura d'informations de notées dans les FATs. De plus, cela aura tendance à ralentir le chargement et la sauvegarde. En effet, si dans votre cahier, un courrier de 50 pages et écrit sur 50 pages les unes à la suite des autres, la lecture est facile : on pointe sur la première page et hop, on parcourt les 50 d'un coup. Sur la disquette c'est pareil : l'ordinateur regarde dans le sommaire, déplace la tête de lecture jusqu'à la première "page" du fichier, et hop, il réalise la lecture d'un seul coup. Par contre, si ce fichier est réparti entre 50 pages disséminées sur la disquette, l'ordinateur va aller dans le sommaire, va ensuite déplacer la tête jusqu'à la première page, va la lire, va ramener la tête au début de la disquette pour regarder dans la FAT où se trouve la seconde page, va déplacer la tête pour aller lire celle-ci etc. Cela risque d'être plutôt long, et plus vous allez écrire, effacer, écrire, effacer etc. et plus cette durée s'allongera. Autre inconvénient, tout comme le sommaire, la FAT n'est pas d'une taille extensible. Cela signifie qu'au fur et à mesure de l'écriture/effacement de fichiers, il va y avoir remplissage de la FAT avec les informations sur le morcellement des fichiers et plus il y a aura de fichiers et plus ils seront morcelés et plus la FAT se remplira. Lorsqu'elle sera saturée, il se produira le même phénomène que celui décrit précédemment : nom de fichiers complètement farfelus, informations sur la disquette complètement fausses, et perte irrémédiable des données.

QUE FAIRE ?

Il y a pourtant une solution, très simple mais... mon rédacteur en chef adoré m'indique que je suis rendu à la fin de l'article... Vous voulez récupérer vos données, vous voulez conservez vos fichiers et avoir la réponse à ces questions sur la saturation des FATs ? Et bien rejoignez nous dans ST MAG numéro 105, pour de nouvelles aventures ! Rendez-vous le mois prochain.

Pierre Louis LAMBALLAIS

M&E

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

Le M&E, vous commencez à en entendre parler depuis un bon moment. Aussi, à l'heure où ce concept commence à montrer ses fruits (voir article sur D-FORM dans le cahier graphisme), il nous est apparu intéressant de donner une tribune à cette ambitieuse entreprise.

Bien sûr nous ne partageons pas forcément toutes les opinions de ses concepteurs. En particulier, il nous semble indispensable qu'il y ait toujours des "trublions" pour aller de l'avant, quitte à en choquer plus d'un (voir récemment RAINBOW II). C'est cette recherche d'invention et d'originalité qui fait avancer la machine, mais il faut reconnaître que cela se paie aussi : problèmes de compatibilité sur les machines, travail titanesque et inutilité de réinventer ce qui a déjà été fait avec succès auparavant dans certains cas. C'est pourquoi le M&E est une idée qui changera la vie de pas mal de développeurs dans notre univers. Ils sont d'ailleurs de plus en plus nombreux à rejoindre ce système. C'est pourquoi je vous engage, avant de vous lancer dans quoi que ce soit, d'y jeter un oeil. La rubrique M&E est là pour ça, et il est temps de laisser "le clavier" à son géniteur : Pierre Louis LAMBALLAIS.

Godefroy de MAUPEOU

le M&E

"ME" C'EST QUOI ?

Le concept repose au départ sur un ensemble de constatations.

1) POINT DE VUE DEVELOPPEUR : chaque fois qu'un développement logiciel est réalisé par plusieurs personnes, c'est l'enfer. Les routines de l'un écrasent les variables de l'autre, les paramètres passés ne sont pas reçus dans le bon ordre, et scinder en plusieurs modules un développement, tourne vite au casse tête.

2) POINT DE VUE DEVELOPPEUR : les développements sont de plus en plus complexes et les fonctions de bases nécessaires à un développement, même simple, deviennent de plus en plus nombreuses. Un logiciel "tout bête" doit aujourd'hui tourner dans toutes les résolutions, importer tout un tas de formats de fichiers, exporter également dans un grand nombre de formats, être évolutif etc. Le "petit" logiciel d'hier est donc totalement dépassé et pour lui donner un coup de jeune, il faut lui adjoindre un nombre de fonctions sans cesse grandissant, pour arriver rapidement à une ampleur difficile à assumer pour un développeur seul, qui plus est s'il pratique la programmation en amateur.

3) POINT DE VUE UTILISATEUR : il y en a assez des logiciels qui sous prétexte d'originalité possèdent une ergonomie digne de l'age de bronze et qui n'acceptent que leurs fontes, leurs fichiers etc...

4) POINT DE VUE UTILISATEUR : au lieu d'avoir 10 dossiers avec des fontes, 10 dossiers avec des modules etc. il serait plus simple de n'avoir qu'un seul dossier commun.

LA SOLUTION

La solution à tous ces problèmes, c'est la modularité. Si nous arrivons à réaliser des modules, complètement indépendants du logiciel, cela signifie qu'au niveau développement un programmeur de Marseille pourra réaliser un module pour un logiciel réalisé à Paris, sans que les auteurs ne se connaissent. Il "suffit" d'établir correctement un format, de réaliser une documentation expliquant clairement comment les modules sont interfacés avec les logiciels. Il est possible de prévoir des modules pour importer des documents, pour en exporter, mais le concept peut être poussé plus loin, au niveau de la gestion de la mémoire par exemple : un module externe peut s'en charger. Si ce module possède des fonctions répertoriées, référencées, documentées, rien n'empêchera le créateur du module de l'améliorer, de l'optimiser, etc. Pour le logiciel l'utilisant, cela sera totalement transparent et pour l'utilisateur également.

Reste qu'un tel principe soulève deux problèmes : d'abord la documentation et la "fédé-

ration" des développements. Il faut en effet un "maximum respect" des formats, des normes d'appel entre module et programme. L'autre problème c'est que rapidement le nombre de module risque de donner la migraine aux utilisateurs. Il faut donc trouver d'un côté un système de rangement et de l'autre un organisme qui prendra à sa charge toute la documentation et les liens entre développeurs.

PROBLEME DE L'UTILISATEUR : LE RANGEMENT !

La solution est simple : lors de l'installation du logiciel, deux dossiers sont créés. Le premier contient le logiciel lui-même et ses fichiers spécifiques, c'est à dire généralement ses fichiers RSC. L'autre dossier, portant par habitude le nom de PARX.SYS, contient la totalité des modules, avec un rangement bien précis :

Un dossier RIM contient tous les modules RIM. Ces modules servent au chargement des images, au pilotage de scanners, de digitaliseurs vidéo, à la génération de textures, à la création de paysages fractals etc. En un mot, ce sont des modules d'import.

Un dossier WIM, qui contient les modules WIM. Ces modules servent à la sauvegarde des images, à l'impression monochrome ou couleur, à l'émission de FAX etc. Ce sont les modules d'export.

Un dossier IFX contenant les modules IFX. Ce sont des modules d'effets, pouvant agir sur une image ou sur plusieurs à la fois.

Ensuite, hors dossier se trouvent tout un ensemble de fichiers, répartis en deux catégories.

D'abord les fichiers contenant des routines. Par exemple PARX.MEM. Ce module, c'est le gestionnaire mémoire. C'est lui qui se charge de fournir au logiciel la mémoire nécessaire. Beaucoup plus souple que la gestion mémoire classique de la machine, il permet de réserver des zones, de les libérer, les agrandir ou les raccourcir sans morceler la mémoire de la machine.

Ce gestionnaire mémoire (MEMORY-MANAGER) est utilisé par D2M, BV4, DFORM etc. Le fichier PARX.TRM contient les routines de tramages c'est à dire les routines permettant d'adapter une image 256 couleurs pour l'afficher en 16 couleurs par exemple. Le fichier PARX.MRP contient les routines de morphing et de warping utilisées actuellement par DFORM.

Ensuite, il y a des fichiers contenant des données et non pas des routines. Le fichier PARX.MO8 contient les motifs de remplissage en 256 couleurs, tandis que le fichier PARX.PO8 contient la palette en mode 256 couleurs. L'interet c'est que cette palette par défaut est utilisée de façon conjointe par D2M et PICCOLO par exemple. Ainsi, après avoir construit votre palette de travail, vous l'aurez aussi bien dans un logiciel –ME – que dans un autre.

MISE A JOUR

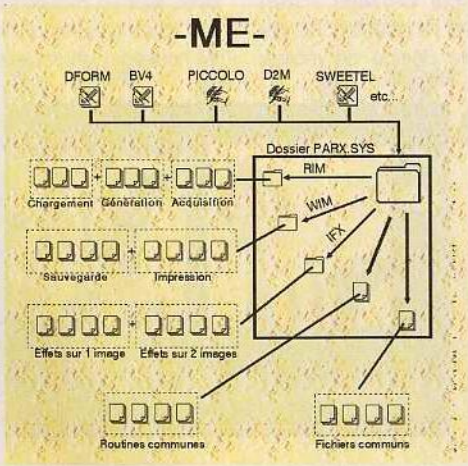
Au niveau de l'utilisateur, la mise à jour des modules et on ne peut plus simple : si un nouveau. MEM est disponible, il le sera sur les BBS servant de support à tous les logiciels –ME– c'est à dire PARX-BBS sur LAVAL et TheBBS sur PARIS.

L'utilisateur pourra donc télécharger ce module et n'aura qu'à le recopier dans son dossier SYS et tous les logiciels respectant ce concept –ME– bénéficiera de cette nouvelle version du gestionnaire mémoire.

PROBLEME DU DEVELOPPEUR : LES DOCS !

Pour les développeurs tout est également très simple. Au départ il y avait deux solutions possibles pour l'ensemble du concept. La première consistait à tout mettre en DP et à croire à la grande fraternité des développeurs... Malheureusement le seul résultat de ce genre de chose c'est un pompage des idées et c'est chacun pour soit, je reprends le système à mon compte et en route. Cette solution a donc été rapidement écartée, puisque la réussite de ce projet nécessite la création d'un grand nombre de module, mais aussi l'utilisation de ces modules par un grand nombre de logiciels.

L'autre solution consistait à décourager les pique-assiettes en demandant une somme importante en vue de l'acquisition d'une licence d'utilisation des modules. Mais compte tenu du faible nombre de développeurs professionnels sur ATARI et de la faiblesse du marché, cette solution a également été écartée.



En fin de compte, c'est une solution intermédiaire qui a été adoptée : les modules, le concept, c'est à dire tout l'ensemble du fonctionnement, sont déposés et sont la propriété de la Société PARX. Leur utilisation, la création, etc. sont donc formellement interdits sans autorisation. Mais PARX accorde des licences de développement ou d'utilisation des modules, et ces licences... sont gratuites ! Il y a simplement obligation pour le développeur de déclarer ce qu'il veut faire avec les modules (donc un court descriptif de son logiciel) ou bien, s'il désire créer des modules, il doit en donner une petite liste. A l'heure actuelle une quarantaine de licences a été fournie, que ce soit en France, en Allemagne, en Angleterre ou aux Pays-Bas.

Après signature de cette licence, le développeur reçoit un kit développeur complet avec des documentations, des modules, des sources d'utilisation et de création etc. Il reçoit également de temps en temps (bon je sais, il faudrait que ce soit plus régulier, nous nous y attachons !) un bulletin développeur avec des conseils, des bugs rencontrés, des remarques sur des erreurs qui reviennent souvent etc. De plus, des conférences de soutien sont accessibles sur le réseau NeST, au niveau national et international et les développeurs étant déclarés "point" sur les BBS reliés à NeST reçoivent en permanence les mises à jour des kits développeurs. Comme en plus NeST possède un pont sur Internet, les liens sont on ne peut plus complets.

Enfin, lorsqu'un développeur termine son logiciel (ce qui est le cas actuellement de Christophe BOYANIQUE avec BV4), la Société PARX diffuse l'information dans son bulletin utilisateur à destination de toutes les personnes ayant fait l'acquisition d'autres logiciels respectant ce concept. De plus le programmeur est autorisé à diffuser les modules avec son logiciel et à fournir un accès aux BBS pour ses utilisateurs référencés afin qu'ils accède en permanence aux dernières versions des modules. Dans ce contexte, le fait que le logiciel soit Freeware, Shareware ou qu'il soit édité chez PARX ou chez un autre éditeur n'a pas d'importance.

LANGAGE DE PROGRAMMATION

Les modules sont réalisables en assembleur ou en C. Ils peuvent être spécifiques 68030 ou DSP. Au niveau utilisation, pas de restriction : GFA, C, PASCAL, ASM, tous les langages permettent de piloter les modules.

LA PROCHAINE FOIS

Voila ! J'espère que le principe est compris. La prochaine fois nous passerons en revue les modules disponibles, nous testerons le convertisseur/visualiseur d'images BV4 (disponible en shareware) et nous essayerons quelques nouveaux modules de pilotage de scanners.

Pierre Louis LAMBALLAIS

pratique

PICCOLO 1.03

Second logiciel de la famille PARX à utiliser les RIM et les WIM, PICCOLO est à considérer comme le petit frère de D2M.

Pourquoi PICCOLO?

Comme vous le savez, le système des RIM, des WIM et du reste des éléments de ce concept, commence à prendre forme et à devenir assez incontournable. Si au départ les modules d'import et d'export se contentaient de lire et d'écrire des fichiers images, les modules de pilotage de scanners, de digitaliseurs vidéo ont fait également leur apparition. Ensuite, les modules d'impression couleur ont vu le jour, permettant d'imprimer en couleur sur un simple 1O4OSTF, aussi bien sur une HP55OC qu'une CANON BJ etc... Compte tenu du souci de qualité apporté à ces modules, les temps de développement se sont trouvés allongés. Avec plus d'un mois et demi pour la réalisation d'un module pour scanner à plat MUSTEK, il devenait logique de vendre ces "gros" modules, alors que tous les modules de chargement/sauvegarde sont toujours fournis gratuitement.

Or, un module de scanner MUSTEK 6OODPI est totalement inutilisable par lui-même. Il n'est qu'un élément d'un logiciel et ne peut fonctionner sans celui-ci. Il a donc été décidé de réaliser PICCOLO, sort de mini-D2M, offert avec les gros modules. L'utilisateur désirant acheter par exemple un module d'imprimante couleur mais trouvant l'achat module+D2M un peu onéreux, peut se contenter d'acheter le module qui lui sera alors fourni avec PICCOLO.

L'installation

Le principe est le même qu'avec D2M ou DFORM: la disquette ne contient qu'un seul PRG, nommé INSTALLA.PRG, accompagné d'un script décrivant la procédure d'installation. Après lancement d'INSTALLA il est demandé à l'utilisateur d'indiquer s'il désire installer le logiciel sur disquette ou sur disque dur. Sur disque dur il doit préciser la partition pour le programme et la partition pour le dossier système PARX.SYS. Bien évidement ces partitions peuvent être différentes : PICCOLO peut ainsi être installé sur la partition E (par exemple) tandis que le dossier PARX.SYS sera mis par exemple sur la partition C. Bien évidement, si l'utilisateur fait ultérieurement l'acquisition de D2M ou de DFORM, il pourra avoir PARX.SYS en C, D2M sur la partition F, DFORM sur la D et laisser PICCOLO sur la E. Les trois logiciels accéderont tous les trois au dossier PARX.SYS sur la partition C, utilisant ainsi les mêmes modules.

Fonction

Ergonomiquement, PICCOLO est dans la lignée des softs PARX. Les menus sont clairs et simples, les options amenant vers un dialogue sont suivies de..." Après l'inévitable COPYRIGHT, un menu avec "Charger...", "Acquisition...", "Sauver" "Sauver sous..." Acquisition amène directement vers un formulaire présentant tous les modules d'acquisition disponibles. Bien sûr ces options de chargement sauvegarde utilisent les modules RIM–

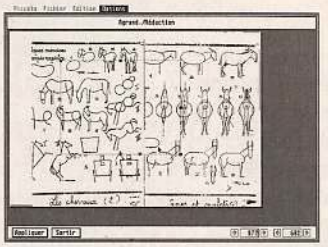
WIM.

Au niveau de l'impression, deux choix sont possibles : impression par SPEEDO, compatible avec tous les modèles de drivers SPEEDO c'est à dire aussi bien les anciens en monochrome que les nouveaux en couleurs. L'impression par les WIM qui permet l'impression en couleur sur les machines disposant de peu de mémoire (moins de 4 Mo).

Les outils et les effets

Volontairement limités, on ne trouve dans PICCOLO que la gomme dont la taille est variable, le crayon d'épaisseur variable, la loupe et la découpe de blocs. Celle-ci, comme sur D2M, est possible avec des blocs carrés, ronds, en forme de polygone ou lasso ou bien en précisant les coordonnées du bloc.

Au niveau des effets, le strict minimum est disponible entre autres l'agrandissement/réduction. Cet effet permet de modifier les dimensions par le bas, le haut, la gauche ou la droite. Une fois ce recadrage effectué, il est demandé si cette nouvelle taille doit être appliquée à l'image ou à la feuille. Dans le cas de l'image, celle-ci est déformée pour prendre les nouvelles dimensions. Dans le cas d'un effet sur la feuille, celle-ci est découpée comme avec des ciseaux ou bien, si l'utilisateur a choisi d'agrandir, du "papier" est ajouté. Un effet simple, mais efficace qui trouve tout a fait son utilisation dans le cas de document scannés, pour lesquels un recentrage ou une découpe des bords sont bien souvent utiles.



Il est évidement possible de redéposer les blocs sur le dessin, de les faire transiter par le presse-papier, le tout en jouant sur les modes graphiques (opaque, transparent etc)..).

A noter qu'au niveau des icônes, les manipulations sont les mêmes que pour les autres logiciels PARX: ALT+clic sur une icône de dessin déjà ouvert ouvre une seconde fenêtre sur le même dessin. Là encore, cette vision multiple d'un même document est bien adaptée aux grandes images, issues d'un scan par exemple ou destinée à être imprimées sur des imprimantes à forte résolution.

Aide

Actuellement le seul point noir réside dans l'absence de documentation sur PICCOLO, ce qui s'avère surtout gênant pour les manipulations d'icônes, les raccourcis et les astuces, expliquées dans la doc de D2M mais difficile à déceler dans PICCOLO. Une telle documentation est en préparation. Cette documentation sera fournie sous forme de fichier, avec un ACC d'Aide en ligne. A noter que PICCOLO (comme D2M et DFORM d'ailleurs) est compatible avec le protocole Tube GEM. Cela signifie que lorsque vous déclencherez cette aide en ligne, le menu de PICCOLO changera et sera remplacé par celui de l'ACC. Vous pourrez ainsi avoir à l'écran la fenêtre de l'aide en ligne et la fenêtre d'un dessin et suivant celle qui est active, vous aurez soit le menu de PICCOLO, soit celui de l'aide en ligne.

Conclusion

Un logiciel gratuit, fourni avec tous les modules. Disponible en téléchargement sur TheBBS et sur PARX-BBS il permettra aux utilisateurs de se familiariser avec ce concept de module et aux développeurs désirant utiliser ces modules, de voir un peu comment cela se passe ergonomiquement.

Pierre Louis LAMBALLAIS

LES LOGICIELS PARX ?
VOTRE ATARI LES ADORE !

2ÈME MOUTURE !

DFORM
Morphing – Warping
et la citrouille devient carrosse !

DFORM alie puissance des modules ME : plus de 100 modules d'import / export d'images, impression couleur etc. et souplesse d'exécution. Logiciel de Morphing: transformation, et de Warping: déformation, adapté de façon optimale au matériel ATARI. Images travaillées en 16 Millions de couleurs, pour un rendu parfait. Déformations réalisées à haute vitesse. Rendus pouvant être directement exploités sous forme d'animations ou de succession d'images.

DFORM est un logiciel 100% GEM, adapté à toutes les configurations graphiques, pour toutes les machines de la gamme équipée de 2 Mo minimum.

Son Prix ? **450 F**

PARX

PARX
9, rue du Pin Doré
F–53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PARX BBS

Serveur relié aux réseaux AtariNet, NeST, FidoNet.
Des dizaines de conférences dédiés à ATARI.
Rejoignez-nous vite sur nos deux accès :

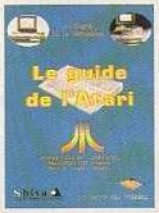
43 53 57 70 et (1) 42 51 11 35

Frais de port : 30 F
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

---

LE GUIDE DE L'ATARI

TOUR D'HORIZON DES ORDINATEURS ATARI, Les débuts d'ATARI, les ordinateurs en général, le système d'exploitation TOS, les différents modèles, les modèles originaux, les clones ATARI, TOS et GEM, le moniteur, le clavier, la souris et la manette de jeu, appareils périphériques, tableau des ports de connexion, les particularités du FALCON, aperçu des modèles ATARI illustrés, LES CONNEXIONS, connexion des appareils, le moniteur, la souris, le clavier, les piles, l'imprimante, le modem, les ports MIDI, le port lecteur de disquette, le disque dur, le port ROM, la mémoire, la mémoire vive, le co-processeur mathématique, PRISE DE CONTACT AVEC LE SYSTEME, première mise en marche dû système, démarrage de l'ordinateur sans disque dur, démarrage de l'ordinateur avec disque dur, illustration de l'utilisation du bureau, la flèche dela souris, lire une disquette, icones et noms de fichiers, les menus déroulants, mutit^ache, DESCRIPTION DETAILLEE DU BUREAU ET DE SON UTILISATION, la souris, les fonctions dela fl^eche de la souris, déplacer des objets, effacer des fichiers, manipulation des fen^etres, sélectionner plusieurs fichiers, copier des fichiers avec un seul lecteur de disquettes, copier des fichier depuis et vers un disque dur, copier une disquette avec un seul lecteur de disquette, autres fonctions utiles sur le bureau, DESCRIPTION DE LA BARRE DE MENU SUR LE BUREAU, la barre de menu, le menu bureau, le menu fichier, ouvrir..., informations..., rechercher..., supprimer..., nouveau dossier/créer dossier, fermer dossier, fermer fenetre, en premier plan, tout sélectionner, type de fichier, format disquette, le menu visualisation, vois les icones, voir les textes, tri par nom, tri par date, tri par taille, tri par type, pas de tri, fenetre idéale, style et couleur, le menu option..., installer un lecteur de disquette, installer une icone, installer une application, installer un périphérique, enlever une icone, définir les préférences, définir l'affichage, lire un fichier INF, configuration du bureau, sauvegarder le bureau, imprimer l'écran, le blitter Chip, cache (TT), MANIPULATION DES FICHIERS ET DES DOSSIERS, nom de fichier, emploi des jokers, extensionjs ayant une fonction spécifique, ACC, PRG, APP, TOS, TTP, chemin d'identification du répertoire, créer un dossier, retirer un fichier d'un dossier, quleques restriction srelatives à l'usage des dossiers, le sélecteur de fichier, le nouveau sélecteur de fichier, comment taper un nom dans une boite de dialogue, ouvrir et voir des fichiers sur le bureau, MISE EN ROUTE ET CONFIGURATION DU SYSTEME, dossier AUTO, procédure de démarrage, démarrage a partir d'une disquette, installation d'un disque dur, disques durs : tout ce qu'il faut savoir, DMA ou ACSI, SCSI, partitionement, effacement d'une partition, démarrage d'un disque dur, utilisation de plusieurs disques durs, configuration personnalisée du disque dur, dossier AUTO sur disque dur, accessoires, fen^etres ouvertes au démarrage, fichiers sur le bureau, le panneau de contr^ole, XControl, l'ancien panneau de contr^ole, problèmes rencontrés avec les disquettes et disques durs, les données endommagées, répertoire inactif/ le programme ne peut pas trouver le fichier, votre périphérique ne reçoit pas de données, les virus informatiques, échange de disquettes entre ordinateurs, AMELIOREZ VOTRE ATARI, logiciels, NVDI, WARP 9, Turbomono et Turbocouleur, Overscan, TOS 2.06, Pilotes perfectionnés pour disque dur, GDOS et SPeedoGDOS, matériel, mémoire, cartes accélératrices, cartes PC, cartes graphiques, horloge du système, remplacement des touches du clavier, montage en tour, disques durs externes, caractéristiques des clones ATARI, DETECTER LES PROBLEMES, LES RESOUDRE ET LES EVITER, manipulation des disquettes, toujours faire une copie de réserve, protection des fichiers, parcage des t^etes du disque dur, fragmentation d'un disque dur, l'ordinateur est bloqué, trucs et astuces, GLOSSAIRE, REPARTITION DES BROCHES DES CONNECTEURS, QULEQUES PRODUITS PHARES, LES BONNES ADRESSES.



BREF, CA POURRAIT S'APPELLER L'ATARI POUR LES NULS, MAIS NOUS PREFERONS LAISSER CE TERME AUX POSSESSEURS DE...

prix : 150,00 F chez votre revendeur ou à LA TERRE DU MILIEU–BP 13–74310 LES HOUCHES (+18,00 F de port)

PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON

A.R.G.

Les développeurs peuvent se réjouir, l'Atari Reference Guide est enfin disponible. Pour tous renseignements, contactez OXO CONCEPT au (1) 48 99 77 23.

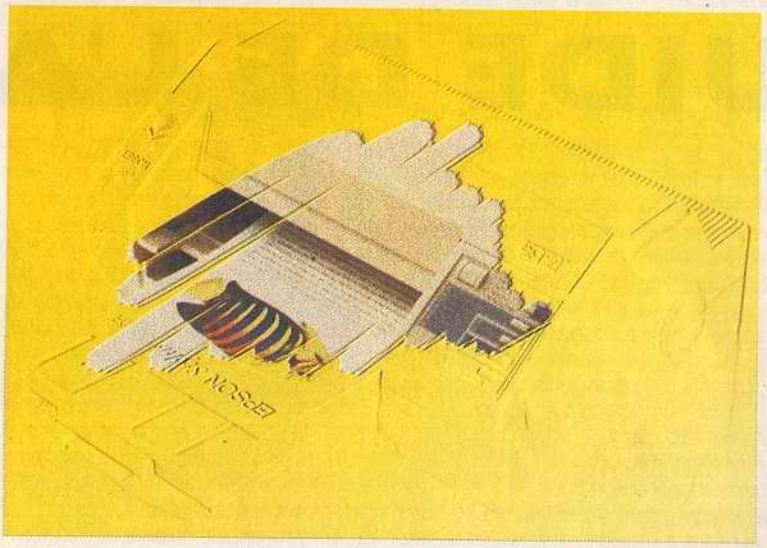
GdM

GEMDOS

Tiens, cela faisait bien longtemps que je n'avais fait un article sur la programmation ! Cette fois ci nous allons étudier une seule fonction, Gemdos, en décrivant son principe et surtout un bug qui gêne son fonctionnement sur FALCON.

IMPRESSION

Les heureux possesseurs de FALCON ont tous remarqué que de nombreux logiciels n'arrivent pas à imprimer sur cette machine. Pour ceux qui utilisent le GFA, l'instruction Llist permettant de sortir leurs listings sur imprimante, ne fonctionne, pas ce qui est plutôt gênant. De plus toutes les opérations réalisées, avec des PRINT vers le canal de l'imprimante échouent également et dans le cas du logiciel de comptabilité LE COMPTABLE2, l'impression ne fait qu'éjecter des feuilles blanches!



COMMENT IMPRIMER

Sur ATARI, il existe plusieurs façons d'imprimer, c'est à dire d'envoyer des octets vers l'imprimante. Le contenu de ces octets à peu d'importance, nous nous intéressons ici aux fonctions utilisables. Il est donc possible d'imprimer avec bconout (Bios 3), ou avec cprnout (gemdos 5). On constate d'ailleurs que les routines du Bios (Basic Input Ouput System) sont d'un niveau plus bas, c'est à dire sont plus primitives" que les fonctions du Gemdos. Ainsi Bios(2) doit posséder un paramètre spécifiant sur quoi nous désirons sortir le caractère (midi, série, parallèle...) alors que l'appel gemdos est déjà spécifique à une sortie. Un peu plus simple, cet appel gemdos débouchera en fait sur l'appel Bios. Il existe une autre méthode d'impression, qui consiste à considérer l'imprimante comme un périphérique de type fichier, au même titre que la disquette. En quelque sorte nous allons ouvrir un fichier vers l'imprimante et sauver nos données dans ce fichier. Sur disquette cela produit un fichier tel qu'on le connaît habituellement, tandis que sur l'imprimante, ça l'imprime. Lorsque nous ouvrons un fichier sur disquette, nous donnons son nom et en retour nous obtenons le handle, c'est à dire un numéro caractérisant ce fichier qui est ouvert. Ensuite nous écrivons en donnant entre autre paramètre ce handle, pour que le système sache vers quel fichier doivent aller les données. Nous ouvrons donc notre fichier avec Fopen(adresse du nom du fichier, type de fichier). En retour nous avons le handle, et nous écrivons avec Fwrite(handle du fichier, nbr d'octets à écrire, adr de ces octets en mémoire). Il reste ensuite à ferme le fichier avec Fclose(handle du fichier).

HANDLE NEGATIF

La particularité, c'est qu'il existe 3 handles particuliers pour les fichiers. −1, −2 et −3. Le handle −1 correspond à l'écran (nommé aussi CON: ou con:), le −2 au port série (AUX: ou aux:) et le −3 au port parallèle (PRN: ou prn:). Ainsi, pour voir un fichier à l'écran il suffit d'écrire vers le fichier de handle −1. Bien sûr, l'écran, le port série et le port parallèle étant constamment ouverts", il n'est pas utile d'ouvrir un tel fichier, et l'on se contente d'écrire. En C ou en ASM, cela se fait avec la fonction Fwrite() du Gemdos avec handle négatif. En GFA, il suffit de prendre les fonctions de type

PRINT # qui fonctionnent vers un fichier, et de placer un handle négatif ou bien un des mots réservés AUX, PRN etc.

LE BUG

Le problème c'est que dans le FALCON, cette fonction Fwrite() est bugguée pour le handle −3, c'est à dire celui de l'imprimante, qui est considéré comme un handle invalide, ce qui provoque la sortie immédiate de la fonction, sans envoi des données vers l'imprimante.

DETECTER LE BUG

Nous allons tout d'abord détecter le bug et l'analyser. Pour cela nous allons réaliser un petit programme qui fera planter" la machine, lorsqu'il y aura appel à la fonction douteuse. C'est un programme plutôt spartiate ! C'est un programme résident, il a donc la tête en bas puisque le Mshrink ne peut réduire la RAM que par la fin. Il place une routine dans le Trap du Gemdos() puisque c'est là qu'est notre erreur. Dans cette routine il prélève le code de la fonction sur la pile, et si c'est la fonction Fwrite, il vérifie si c'est un appel avec handle à −3. Si c'est le cas il provoque un ILLEGAL. Il faut donc lancer ce petit programme, et tout de suite après lancer un débuggeur résidant du type ADEBUG ou AMONST. Vous pouvez ensuite lancer un des programmes qui n'arrivent pas à imprimer et vous verrez bientôt apparaître le débuggeur dès que vous chercherez à imprimer quelque chose. Il faudra sauter par dessus l'ILLEGAL (Ctrl+S sous AMONST) et tracer la routine (Ctrl+Z). Vous finirez par arriver au bout de code du listing intitulé BUG.S . L'erreur est simple : le handle est vérifié mais mal vérifié car au lieu d'admettre un hanlde de −3, il est refusé.

LA CORRECTION

Le listing de la correction est assez simple à comprendre. Il y a installation d'une nouvelle routine dans le Trap #1 (Gemdos) après vérification que la version du TOS nécessite bien ce patch. Ce détournement du Gemdos attend Fwrite(−3). Dès que cette fonction est détectée, elle est remplacée par une boucle qui appelle la fonction Bios() caractère par caractère. La seule précaution à prendre c'est de bien vérifier qu'il y ait quelque chose à imprimer ! En effet j'ai constaté que certains programmes n'hésitent pas à faire des Fwrite() avec une taille de données nulle. A noter que ce listing n'est pas spécialement commenté pour vous... IL est commenté afin d'être compréhensible et c'est tout ! Lorsque je programme, je commente toujours comme ça ! En effet, il est fréquent de voir des sources non-commentés, ou commentés pour celui qui les a réalisés. C'est une très grave erreur car si vous voulez fournir ce listing à un autre programmeur ou tout simplement si vous allez le voir pour lui demander de l'aide à cause d'un bug sournois, il ne pourra pas vous aider s'il ne comprend rien à votre source!

NEXT TIME

La prochaine fois nous ferons un autre patch, pour corriger la fonction VDI de remplissage, en True Color FALCON. Un détournement beaucoup plus délicat et une correction acrobatique car la routine est plutôt complexe et elle est en ROM... Réfléchissez !

Pierre Louis LAMBALLAIS

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

D2M 2.50

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au Falcon030, mais aussi GEMulator et MagiCMac, dans toutes les résolutions avec 1Mo de mémoire minimum. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

D2M 2.50 ..... 690 F
Mise à jour D2M 2.0a ⇨ D2M 2.50 ..... 100 F
avec nouvelle documentation.

EDC

Compresser les données du disque dur en temps réel pour gagner en place et optimiser les accès aux fichiers. Très simple d'installation il devient rapidement un outil indispensable, qui redonne une jeunesse à votre périphérique.
EDC compresse les fichiers et non les secteurs, ce qui permet de préserver l'intégrité des documents, même en cas d'incident (coupure de courant etc.)

EDC ..... 421,95 F

CD-RECORDER

Réalisez vos CD-ROM informatiques, backup de sauvegarde définitifs, stockages de fichiers volumineux etc. Un logiciel indispensable pour les petites productions de CD-Audio & Masters ! Fonctionne sur ATARI TT030 et Falcon030 compatibles CubaseAudio.

CD–Recorder ..... 2 532,60 F
Philips CDD2000 + CD-Recorder ..... 9 534,64 F
Yamaha CDR100 + CD Recorder ..... 17 185,50 F
Yamaha CDR102 + CD Recorder ..... 10 528,40 F
CD Vierge Kodak 74" ..... 48 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

BJC 600, Epson Stylus Color ..... 211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C ..... 180,90 F
BJC 70 ..... 144,75 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document...

SCANNERS (ST/TT/FALCON)

Scanner Mustek 600 dpi A4 16M coul. ..... 3290 F
Scanner Mustek 600SP dpi A4 16M coul. ..... 3790 F
Scanner Mustek 1200 dpi A4 16M coul. ..... 3990 F
Scanner à main ..... 990 F

PARX

PARX
9, rue du Pin Doré
F–53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PICCOLO est une version réduite de D2M 2.50
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner – imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE

pratique

SMILEYS

Le réseau a une humeur :-)

La communication électronique, quels que soient ses avantages, souffre toujours de deux vices : votre interlocuteur ne vous voit pas et votre interlocuteur ne vous entend pas. Conséquence indirecte : il ne peut s'appuyer ni sur les expressions ne votre visage, ni sur l'intonation de votre voix pour interpréter vos propos. C'est là l'origine d'une décennie de quiproquos plus ou moins hilarants, selon les cas.

Ce qui passe ainsi le plus mal nos lignes téléphoniques, ce sont les ironies. Vous alignez trois mots en souriant et l'interlocuteur reçoit ces trois mêmes mots en lettres blanches sur son écran noir. Selon son humeur, il le prendra en souriant lui aussi, où alors il s'offusquera. Pire, si vous discutez avec une personne de culture différente (au hasard: un américain), vous ne vous méfierez jamais trop des différences de votre sens de l'humour respectif.

Et pourtant: un sourire, c'est universel. Aussi, lorsque vous postez un message sur le Minitel, sur un BBS ou sur Internet et que vous lancez des phrases en rigolant, signalez-le!

Comment ? Eh bien, sachez qu'il existe un langage des signes assez développé pour inclure vos pointes d'humeur dans un message écrit. En voici un exemple:

‹font typewriter›
Yen a marre de tes questions :-)
‹/font typewrite›

Certes c'est écrit "Yen a marre" à la place de "Il y en a marre" (voire "Ca suffit") mais ce n'est pas ça qui nous intéresse.

Ce qui nous intéresse c'est les trois caractères:

‹size huge›
:-)
‹/size huge›

Si vous penchez la tête vers la gauche vous verrez apparaître une tête qui sourit: les deux points forment les yeux, le tiret le nez et la parenthèse, une bouche qui sourit.

Grâce à ces trois caractères vous aurez signalé au lecteur de votre message que vous plaisantez et qu'il ne faut donc pas prendre ce qui précède au premier degré. Dans notre exemple on comprend alors qu'il s'agissait d'une ironie... contrairement à ce que l'on aurait compris si l'on avait trouvé la ponctuation suivante:

‹font typewriter›
Yen a marre de tes questions :-(
‹/font typewrite›

Où l'on exprime le fait qu'on est vraiment énervé par le signe '›' qui traduit des rides sur le front.

Les variations sont quasiment infinies. Voici quelques exemples supplémentaires:

‹size huge›
:-(
‹/size huge›
Vous êtes triste.

‹size huge›
;-)
‹/size huge›
Vous faites un clin d'oeil.

‹size huge›
:-o
‹/size huge›
Vous êtes étonné.

‹size huge›
:-p
‹/size huge›
Vous tirez la langue.

Vous trouverez également des variantes comme des vues de trois-quarts :) mais dans tous les cas, le dessin formé de trois à cinq caractères montre une expression de visage relativement facile à interpréter...

Vous prendrez probablement vite l'habitude d'utiliser ces petits smileys comme on les appelle et leur lecture se fera toute naturelle. Vous verrez, vous ne pourrez plus vous en passer et vous finirez probablement comme nous par en mettre partout, même dans les lettres manuscrites! Difficile de ne pas en abuser :-)

Dernière information surprenante: selon Newsbytes, Microsoft (qui essaye de rattraper son retard sur Netscape en ce qui concerne l'Internet) et Netscape (les gens qui font le fameux browser Web) travaillent ensemble à la création d'un nouveau langage de smileys ! Etant donné que le langage de smileys actuel n'a pas eu besoin d'eux pour exister, on aurait pu croire à un putsch capitaliste du plus mauvais goût... s'il n'y avait ce petit détail : leurs smileys à eux seront graphiques, animés et sonorisés. Les pages Web seront donc très probablement bientôt truffées de petites têtes jaunes montrant leurs dents et hurlant de rire lorsqu'on y approche la souris...

François PLANQUE
fplanque@planete.net
http://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/

STARCALL

STarCall ce n'est pas un, ni deux, ni même trois logiciels en un... C'est une véritable suite de télécommunications, tellement complète qu'il va être difficile d'en faire le tour dans cet article. Et le pire, c'est que c'est un shareware.

Les défauts

Je commence par les défauts, comme ça la question sera réglée et on pourra consacrer le temps qu'il nous reste à étudier les merveilles que nous offre ce logiciel. Alors voilà : ce logiciel et sa doc sont en allemand. Certes, nous avons testé une version Anglaise" (paraît-il) mais elle n'est que très partiellement traduite et ce qui est écrit en anglais, l'est très mal... au point que même si on ne parle pas Allemand, on comprendra mieux la version Allemande. (Croyez-moi, l'auteur du logiciel, un étudiant, a dû écrire du code assembleur sur un cahier au fond de la classe pendant ses cours d'anglais!)

Bref, à part ça, ce logiciel frise le génial.

Qu'est-ce que c'est exactement?

En fait le package STarCall contient STarCall lui-même : un émulateur de terminal, mais aussi STarFAX un module de réception/émission de télécopies, STarBox un logiciel BBS et même un module Vocal à utiliser si vous avez un modem vocal... Et tous ces modules sont de plus agrémentés de petits utilitaires qui vous facilitent la vie. En tout il y a donc une bonne douzaine de programmes tous plus utiles les uns que les autres...

Installation

Pour commencer, STarCall est fourni avec un petit programme d'installation qui se charge de créer des répertoires là où il faut et d'y extraire le contenu des fichiers compactés (LZH) que vous aurez récupérés (par téléchargement éventuellement). Au final, STarCall occupera environ 1 Mo sur votre disque dur.

Le programme d'installation vous pose également un certain nombre de questions et se charge de créer des fichiers de configuration prêts à l'emploi en fonction de vos réponses.

STarCall

STarCall en lui-même est le programme d'émulation de terminal. C'est lui que vous utiliserez pour vous connecter à différents services d'information, en particulier des BBS.

Mais STarCall est également le centre nerveux de tout le package. Il permet notamment d'appeler tous les autres modules (Vocal, FAX, serveur BBS) par son menu déroulant mais surtout : STarCall se charge de réceptionner les appels entrants, d'identifier leur type et d'appeler le module ad-hoc automatiquement.

STarCall est ainsi une véritable centrale de télécommunications qui prend entièrement en charge la gestion de votre ligne téléphonique. Et pour ne rien gâcher, ce logiciel est assez beau, entièrement sous GEM et d'utilisation raisonnablement intuitive.

La partie émulation en elle-même est assez classique si ce n'est que pour une fois la police de

caractères utilisée est particulièrement belle et lisible. De plus, si besoin en était, d'autres fontes peuvent être utilisées, avec ou sans GDOS. STarCall est également capable de produire des niveaux de gris pour traduire les couleurs si vous utilisez un écran monochrome. Finalement, vous disposez également d'un mode d'émulation plein-écran.

Les terminaux émulés sont les classiques VT52, VT100, VT102 et VT200 ainsi qu'une émulation ANSI complète. STarCall supporte également les 'TEK graphics' mais pas les 'RIP graphics' pourtant reconnus comme un standard dans l'univers des BBS... Heureusement tous les BBS RIP fonctionnent aussi en mode ANSI... l'affichage sera simplement moins raffiné...

Les protocoles de transfert de fichiers supportés sont X-Modem et Z-Modem (via les classiques sz et rz) mais la structure modulaire du programme permet de supporter virtuellement n'importe quel protocole de téléchargement.

STarCall vous offre encore tout un lot d'utilitaires intégrés tel qu'un éditeur de textes vous permettant de rédiger des textes off-line et de les envoyer vers le terminal une fois connecté. Vous disposez également d'une boîte à outils d'opérations disque ainsi qu'un shell de commande de type MS DOS. Vous disposez également d'un outil de 'chat' intégré vous permettant de dialoguer facilement avec la personne avec laquelle vous êtes connectés.

Les autres petites fonctions utiles de STarCall incluent un Annuaire de numéros de BBS ainsi qu'un outil de statistiques et de calcul du prix de vos communications.

Finalement on ne saurait passer sous silence la fonction 'BATCH' de STarCall qui vous permet d'écrire des procédures automatisées assez complexes grâce à un puissant langage intégré.

STarFAX

STarFAX est le module FAX du package. Il peut être utilisé en tant que module s'intégrant à STarCall ou en tant qu'accessoire indépendant. Dans le premier cas, STarCall peut par exemple passer en mode BBS s'il reçoit un appel modem et sauver le FAX s'il reçoit un appel FAX... voire prononcer un message s'il reçoit un appel vocal. Dans le deuxième cas, vous pouvez travailler avec n'importe quel programme GEM sur votre ordinateur tout en restant prêt à recevoir un FAX à tout moment.

Une seule restriction : STarFAX nécessite l'emploi d'un FAX-modem de classe 2. Vérifiez votre modem car la plupart des FAX-modems d'entrée de gamme vendus aujourd'hui sont de classe 1. Ne confondez pas avec la mention 'groupe III'. La 'classe' d'un FAX-modem correspond au degré d'intelligence des fonctions FAX intégrées dans le modem: les FAX-modem de classe 1 s'en remettent principalement au logiciel de l'ordinateur alors les FAX-modem de classe 3 fonctionnent avec un logiciel minimal... Bon, ici il vous faut au moins un classe 2.

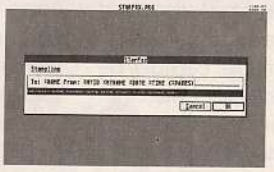
STarFAX peut répondre automatiquement aux appels après un certain nombre de sonneries mais vous pouvez également déclencher manuellement la réception d'un FAX si vous avez décroché le combiné et que vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un appel FAX (beeeep beeeep)...

Pour envoyer un FAX, vous devez commencer

par créer ce FAX et plusieurs solutions s'offrent à vous pour accomplir cette tâche. Si vous ne voulez envoyer qu'une petite note, vous pourrez la taper directement dans la page de garde de STarFAX et l'expédier aussitôt mais pour un document plus complexe vous devrez avoir recours à un logiciel externe.

Certains traitements de textes tels que Tempus Word, Script ou Signum 3 disposent déjà d'une Option Imprimer au format Qfax. Il vous suffit alors de l'utiliser, STarFAX reconnaissant le format Qfax en standard.

Vous pouvez également avoir recours aux programmes de conversion fournis. Ainsi ASCII.PRG convertira tout texte ASCII ou 1st Word (en conservant les attributs) en FAX. Chaque page est convertie en 10 à 30 secondes et reçoit au passage un header paramétrable.



Le programme BILDER.PRG permet quant à lui de convertir en FAX les images Stad, Degas et Doodle.

Finalement, un driver Calamus est fourni et il vous suffit de le copier dans le dossier des drivers d'impression de Calamus et de le sélectionner avant d'imprimer pour produire vos FAX sous Calamus.

Le format IMG est également supporté, directement par ViewFAX, le programme qui vous permet de visualiser les FAX émis et reçus.

Une fois votre FAX créé, vous pouvez cliquer sur SEND dans STarFAX et sélectionner les pages FAX à envoyer, entrer un ou plusieurs destinataires (fonction 'Job'). Chaque page peut également recevoir une ligne d'informations comme sur les 'vrais' FAX.

Vous pouvez également créer une page de garde dans laquelle vous pouvez inclure un certain nombre de variables telles que l'heure, la date, les noms et nos de FAX concernés, le nombre de pages... bref tout ce que l'on est en droit d'attendre d'une page de garde y compris un logo et une signature. Ces deux graphismes seront convertis depuis un fichier IMG par ViewFAX.

Finalement, vous avez le choix entre deux résolutions d'émission des télécopies : 200 * 98 ou 200 * 196 dpi.

Signalons également aux programmeurs qu'ils peuvent utiliser STarFAX depuis leurs propres logiciels de communication. En effet après une connexion, si le modem répond '+FCON' au lieu de 'CONNECT', c'est qu'il s'agit d'un appel FAX. Il suffit alors d'appeler le module STarFAX avec une option spécifique. Celui-ci va alors recevoir le FAX puis rendre la main au programme appelant.

ViewFAX

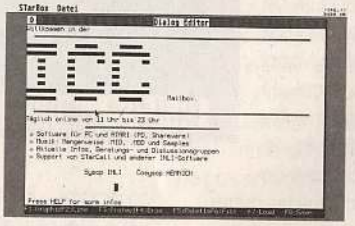
STarFAX se voit agrémenté d'un module de visualisation : ViewFAX. Ce programme permet d'afficher des pages de FAX et de les convertir soit au format FAX soit au format IMG. Il permet également de créer les fichiers logo et signature pour votre page de garde.

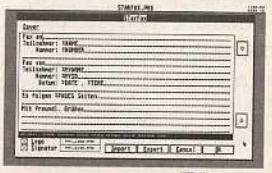
Vous pouvez également imprimer vos FAX directement sur une imprimante 9 aiguilles, 24 aiguilles ou laser HP. Les drivers GDOS sont également supportés.

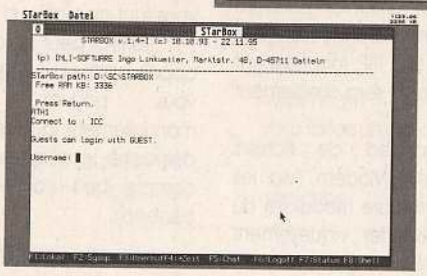
Finalement, ViewFAX vous offre quelques fonctions de retouche de vos FAX ainsi que la possibilité de les agrandir et de les réduire.

Voice Manager

Le module vocal vous permet, si vous disposez d'un modem vocal (type ZyXEL) de diffuser des messages préalablement échantillonnés sur votre disque dur. L'utilisateur peut faire des choix en tapant sur les touches de son téléphone ou laisser un message qui sera enregistré sur votre disque dur.







Nous n'avons pas pu tester ce module, faute d'avoir un modem vocal sous la main ! Néanmoins, nous avons là un concurrent pour Gaston, testé il y a quelques numéros de ça, qui fonctionne lui, non pas avec un modem vocal, mais avec une carte spécifique.

STarBOX

STarBox est le dernier composant du package. Il s'agit d'un logiciel serveur BBS complet, concurrent direct d'ISIS BBS testé il y a deux mois. Néanmoins STarBox est un serveur monovoie, là où ISIS peut gérer plusieurs lignes de téléphone simultanément si vous le lancez sous MultiTOS.

StarBox est un BBS offrant toutes les fonctions classiques : boîtes à lettres privées, bulletins, téléchargement, etc. Mais ce qui le démarque de pas mal de concurrents, c'est sa finition. En particulier, l'interface utilisateur est très soignée et le connecté peut sélectionner les options d'un menu en déplaçant la sélection courante avec les flèches haut et bas puis valider avec Return.

Les différents écrans de menu peuvent être composés grâce à l'éditeur ANSI fourni, ce qui vous permet d'arriver facilement à des résultats professionnels.

Un utilitaire (STarPoint) est également fourni pour gérer tous les messages de votre BBS et un autre (Zconnect) vous permet de relier votre BBS en réseau avec d'autres BBS semblables. Le principe étant alors que les différents BBS du réseau s'appellent par modem la nuit pour s'échanger les messages des forums de discussion ainsi que les messages privés. Chaque utilisateur d'un BBS du réseau reçoit alors une adresse de messagerie unique de type utilisateur@nom-bbs.sous-réseau.réseau.

Conclusion

Ce shareware est quasiment indispensable, d'autant plus que les versions enregistrées sont tout à fait abordables : 35.– DM pour la version standard et 99,– DM pour la version gérant également les FAX et les appels vocaux.

Le seul regret étant le fait que STarCall soit limité à une seule voie. On aurait aimé, avec un TT par exemple, pouvoir le dédier à la gestion de quatre lignes de téléphone (1 par port série) de manière à en faire une sorte de petit central de télécommunications automatique. Peut-être dans la prochaine version?

Reste que le produit est en allemand et que le début de traduction en anglais n'est pas très prometteur... Ceci dit, si vous vous proposez pour une traduction en français, vous aurez droit à une version enregistrée gratuite...

François PLANQUE
fplanque@planete.net
http ://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/

nouvelle formule

Un nouveau plaisir...

+ 60 *sharewares inédits par mois à télécharger*

Découvrez toutes les ***démos*** *de l'Atari ST/TT/Falcon !*

Dialoguez *en direct !*

Consultez notre service de ***petites annonces.***

Consultez les dernières ***news*** *du monde Atari.*

Questionnez *les journalistes de la rédaction.*

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

MULTIMEDIA

dirigé par Hervé PIEDVACHE

pratique

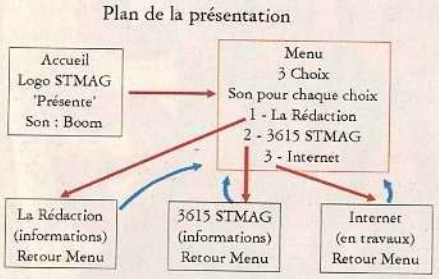
OVERLAY par la pratique :

réalisation d'une présentation multimédia interactive

Overlay2 est le parfait outil permettant la cohésion des principaux éléments que constitue le multimédia : le son, l'interactivité, l'animation. Il y a quelques mois nous vous avons présenté ce produit édité par la société CompoScan, aujourd'hui nous allons passer à l'acte au travers d'une petite présentation utilisant ces grands principes. Pour votre information, ce travail a été réalisé de bout en bout sur un 1040STE, il sera donc tout à fait possible de le porter sur la majeure partie des ordinateurs de la gamme ATARI.

PLAN DE LA PRESENTATION

Avant toute manipulation avec le logiciel, il est bien évident qu'il faut savoir ce que l'on veut faire. Pour cela voici un petit organigramme de notre présentation :



La présentation commence donc par une page d'introduction, suivie d'un menu interactif qui nous conduira à des écrans d'informations. C'est une présentation simple d'apparence sur le papier, mais qui sera agrémentée d'animations, et d'effets sonores. Vous pourrez naturellement faire beaucoup mieux d'un point de vu graphique, mais nous avons préféré favoriser le côté pédagogique à l'esthétique ...

DEMARRER

Afin de ne pas avoir de déception, par manque de mémoire, par exemple, il faut toujours commencer, dans Overlay, par charger tous les documents nécessaires à la présentation complète : images, textures, sons, fontes, soundtracks etc. De cette façon vous êtes certain que tous ces éléments pourront interagir en même temps sans aucune limite.

ANIMATION

Une fois tous les éléments en mémoire, il est temps de passer à la création de la présentation. Sur le premier écran nous ferons scroller le logo STMAG, ainsi qu'un bloc de texte. Pour cela rien de plus facile, nous collons l'image désirée sur l'écran 0 de la présentation. Avec la souris, vous pourrez la placer précisément où bon vous semble. Pour donner une sensation d'apparition depuis l'extérieur de l'écran, l'option EXTERIEUR du menu d'animation est à votre service. Il suffit donc de préciser la position de début de l'image, puis celle de fin directement à la souris, pour créer votre animation. Vous préciserez également la durée de l'affichage sur une échelle propre à Overlay, qui sera en conséquence l'indicateur de vitesse du défilement.

Une fois le logo animé, il suffit de reproduire les manipulations précédentes pour le texte. Simplement on précisera un timing de démarrage différent de 0 afin de donner réellement une impression de dynamisme enchaîné. On constate qu'il est possible d'avoir plusieurs séquences d'animations qui seront activées en même temps, comme vous le remarquerez dans l'écran 3 de notre animation. Les effets de plusieurs déplacements d'images ou de textes ne ralentissent pas la présentation tant que l'on reste avec un nombre convenable d'objets dans le même timing.

Pour s'assurer de la cohérence de l'animation le bouton TESTER vous sera d'un grand recours.

TEXTE

La réalisation d'un bloc de texte est une des parties les plus simples d'Overlay, mais aussi une des plus riches si l'on veut appliquer de multiples effets à ce dernier.

Tout d'abord, il faut savoir qu'Overlay sait aussi bien gérer des polices de caractères au travers de

SpeedoGDOS, que des polices qui lui sont propres. On remarque que le package d'origine n'est pas très généreux de ce côté, mais SpeedoGDOS saura aisément combler cette absence. Quel que soit le type de polices choisi, il sera possible d'appliquer au texte un certain nombre d'effets particulièrement puissants. Ainsi une fois votre bloc de texte placé sur votre écran de travail, ce bloc pouvant aussi bien être un mot seul, comme un paragraphe complexe, vous pourrez lui affliger des effets qui en modifieront la couleur, appliqueront un ombrage 100% paramétrable, des effets de miroir ou encore une texture etc. Pour cela vous sélectionnez le bloc voulu, puis d'un double-click vous ferez apparaître un menu déroulant regroupant ces effets. Un simple click sur celui de votre choix activera le rendu visuellement. Il ne faut donc pas oublier d'en régler ses paramètres avant de l'activer.

Dans notre présentation, nous avons appliqué un effet de texture au texte, pour cela, il suffit dans le menu de texture de définir une image 'Utilisée' comme texture. Dans le package d'Overlay est fourni un certain nombre de textures exemples, dont les rendus sont forts agréables. Ensuite vous choisissez donc le bloc voulu puis vous appliquez la texture définie pour ce bloc.

Il est tout naturellement possible de faire subir différents effets pour chaque bloc de textes, mais aussi pour plusieurs blocs sur un même écran de présentation.

ENCHAINEMENT

Avant de passer à la deuxième page de la présentation, il serait intéressant de prévoir un effet d'enchaînement des écrans. Pour cela le menu 'Effets' vous comblera de bonheur, puisqu'il y a pas moins d'une soixantaine de choix possibles. Nous avons opté pour un 'Fondu au noir' qui donne un rendu très agréable. Pour tester l'effet choisi, il est nécessaire de passer à la création de la deuxième page de la présentation.

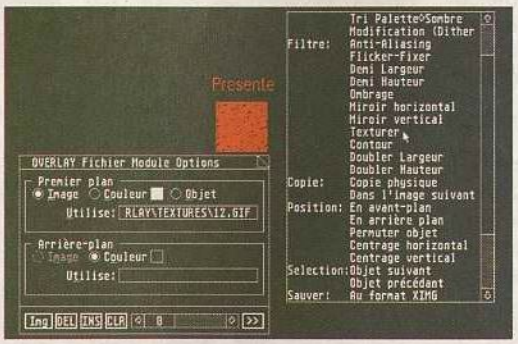
Pour l'activer, il faut cliquer sur le bouton INS en bas de la fenêtre de commande. Visuellement l'écran ne change pas, ainsi vous pourrez directement réutiliser les éléments de l'écran précédent, en revanche si vous voulez effacer ces données de votre écran, il suffit de cliquer sur le bouton DEL, également présent dans le bas de la fenêtre de commande.

MENU

Notre deuxième écran de la présentation est un menu. Le fond de l'écran a été réalisé avec un logiciel de dessin annexe, vous pourrez donc apporter toutes les fioritures de votre choix. Mais attention, manipulez avec prudence les palettes de couleurs. Il est préférable de choisir une palette semblable pour tous les éléments que vous manipulerez sous Overlay. Bien sûr ce dernier est tout à fait capable d'appliquer des concordances de palettes, ou un dithering Floyd-Steinberg sur vos images, mais les rendus seront de bien moins bonne qualité. Evitez donc de manipuler des documents ayant plus de couleurs que votre résolution de travail, et si possible avec des palettes identiques ...

La création d'un menu sous Overlay montre bien la capacité interactive du produit. Vous pourrez parfaitement attribuer cette interactivité vers bon nombre des périphériques de commandes de votre machine : joystick, joypad, clavier, souris, instruments MIDI etc. Dans notre cas, nous utilisons le driver de souris qui est activé par défaut.

Notre menu s'appuie sur des textes préalablement animés de la même façon que pour l'écran précédent, il aurait tout à fait été possible de choisir des images en lieu et place du texte. Pour activer un menu, il faut sélectionner un objet, puis vous rendre dans le menu 'Hyper'. Ici vous définirez si ce choix est le choix par défaut (activer par la touche Return), un son associé à son action, mais également un écran d'animation auquel il sera attaché. C'est vers cet écran que vous serez propulsé lors de l'activation de ce menu. Quoi de plus simple ?



SUITE ET FIN

Il vous reste ensuite à créer avec les éléments étudiés dans les paragraphes précédents les autres écrans, en suivant les mêmes principes. Simplement chaque écran provenant du menu, sera redirigé par un bouton de retour, vers le menu lui-même. Il convient, comme vous vous en doutez, de faire varier les effets d'enchaînement pour chaque écran de façon à ne pas lasser la personne qui consultera votre présentation. De même vous pourrez définir des sons de différents natures pour chaque bouton de menu. Reste comme seule limite votre imagination et la puissance de votre machine. On notera pour conclure qu'Overlay pourra servir à bien d'autres usages que ceux d'une présentation interactive, mais vous permettra également de réaliser des bornes, des magazines sur disquettes et.

Hervé PIEDVACHE

nouvelle formule

3615 STMAG

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

DOMAINE PUBLIC

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

DES DOCS EN FRANCAIS !!!

Alain GRANGEAT est un traducteur prolifique. A l'heure actuelle il a déjà traduit les docs des sharewares suivants : EVEREST, PFM-PLUS, EPSXCVG, STUDY, MASTERBROWSE, INDY-PAINT, SUPERBOOT, PICFIB, STZIP, SPLITTER, SHOWER, ST-TOOL et WHATIS.

Si ces docs vous intéressent, vous pouvez lui commander pour la modique somme de 50,00 F à l'adresse suivante : Alain GRANGEAT, Lotissement Philippe Sattier, Blan, 81700 PUYLAURENS.

Vous pouvez même lui envoyez d'autres docs à traduire comme BOXKIT, NODESK, SELECTRIC, FREEDOM... Quant aux distributeurs et éditeurs, ils sont également les bienvenus (mais j'imagine que ce n'est plus le même prix alors).

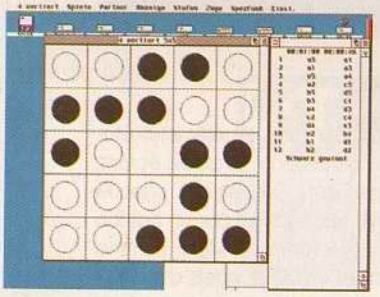
GdM

le retour du bis du ter...

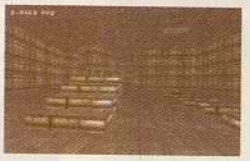
Le mois a été plutôt calme, mais pas avare. Vous trouverez dans la sélection du mois quelques jeux, quelques versions de démonstration d'applications pour Falcon. Beaucoup de choses traduites aussi, pas tellement en français mais surtout en anglais. Et sans oublier une page sur Papyrus 4 qui, ne pouvant être insérée dans le cahier Bureautique pour des raisons d'agencement du journal, se trouve ici dans une certaine logique puisque cette page a été écrite d'après la version de démo qui est largement diffusée depuis le 10 février.

LES MISES A JOUR

Moins d'updates que d'habitude, mais quelques fidèles sont présents au rendez-vous. Tout d'abord, quelques mises à jour qui n'en sont pas vraiment car ce sont des traductions anglaises de la dernière version ou d'une version récente. Ainsi trouverons-nous Two in One 1.51E, Kandinsky 2.03E et To Do 1.01E. Pour certains d'entre eux était déjà en circulation un RSC français. Mais ces versions gardent leur intérêt dans la mesure où tout est traduit en anglais, y compris les docs. Une autre traduction de taille est celle de Zeigs Mir 0.95 qui devient Look and See 0.95 dans une traduction intégrale en anglais (docs et modules compris).



Passons aux mises à jours plus classiques. Du côté des oreilles, le développement d'AudioCreate se poursuit avec une version 2.7 qui ajoute, notamment, une table de mixage huit voies. CD Player, quant à lui, en est actuellement à la release F de la version 1.3 (le F signifie en effet ici "release F" et non qu'il est traduit en français ; cette remarque est d'ailleurs sans aucun intérêt parce qu'il se trouve que le fichier RSC est traduit en français). Je rappelle que CD Player, d'Alexander Clauss, est non seulement un bon (et beau) player de CD audio, mais qu'il permet aussi l'acquisition via SCSI des pistes audio du CD, à condition, précise l'auteur, que le lecteur de CD-Rom supporte les commandes audio. Ce qui appelle une remarque : l'Apple CD-300 ne permet pas l'acquisition audio avec CD Player. Il supporte pourtant très bien les commandes audio puisque, sur Mac, l'acquisition ne pose aucun problème. J'en conclus donc plutôt que l'acquisition audio a été programmée en tenant compte d'un certain "standard" de commandes que l'on retrouve sur la majorité des lecteurs de CD et que certains lecteurs, comme l'Apple, ayant leurs commandes audio codées autrement, n'ont pas été prévus.



BoxKite reste en allemand, mais avec une version 1.74, Coma 3.20 est toujours bilingue (allemand et anglais) jusque dans les docs. Ghostscript 3.53 est toujours aussi complexe à initialiser, StarCall en est à la 2.0s, ProgList à la 1.16 et Qed à la 3.7.

La comptabilité personnelle se porte bien puisque nous voyons arriver en même temps les updates de MultiComptes (1.02), de COPEQ (4.03) et de Gestion Familiale (2.5).

Parx, de son côté, propose également une mise à jour un peu particulière avec un PARX_SYS 4.0 qui réunit RIM, WIM, IFX et autres pilotes (scanners, imprimantes) et permet d'installer ou de compléter le dossier PARX.SYS utilisé par les applications Parx.

Et j'ai gardé le meilleur pour la fin. Garnissez les bacs de vos imprimantes car voici la nouvelle version 3.05 de toute une armada de drivers SpeedoGdos réalisés par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian. Pas moins d'une bonne vingtaine ! Je sais que, même si j'en parle ici, je me verrai quand même reprocher de ne pas en parler dans le moindre paragraphe de ce que j'écris dans ce journal, mais ce n'est pas bien grave. La collection s'est enrichie puisque nous trouvons l'ensemble des Stylus Color, les Deskjets de 510 à 660C, etc.

Nous trouvons même quelques drivers inattendus : un driver pour Coma, un driver pour jouer des midifiles (0 et 1) et un driver pour jouer des samples AVR, AIFF WAV et, naturellement, STD (le format de Studio Son). Eh oui, le multimédia était prévu dans SpeedoGdos mais il était resté dans l'ombre. Mais, dans la norme SpeedoGdos, il y a des plages d'identificateurs réservées au son, au MIDI, à l'animation audiovisuelle (MPEG, AVI, QuickTime...), à la communication, à la capture vidéo, etc.

Ces premiers drivers d'un genre nouveau (d'autres suivront certainement) sont livrés avec des sources pour qu'ils puissent être pris en compte dans la programmation d'application et d'un TTP pour les tester immédiatement.

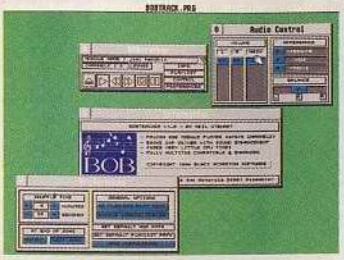
4 VERLIERT

Freeware
Helmut Busse
Haarener Gracht 4
5100 Aachen

Commençons par un petit jeu. Disons-le tout de suite, celui-ci n'est pas magnifique. Mais il part d'une idée de jeu originale et, quand on joue contre l'ordinateur, il joue redoutablement bien. Le principe est simple : sur un damier de vingt-cinq cases (ou plus suivant les options), chaque joueur doit poser un pion à son tour, et il est interdit d'obtenir quatre pions de sa couleur alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Quand un joueur ne peut plus jouer ailleurs que sur une case qui donne

une configuration interdite, il est non seulement bloqué mais il a perdu la partie. Un morpion à l'envers, en quelque sorte.

Je disais que c'était un jeu original, mais il se peut que ce soit l'adaptation d'un jeu connu, puisqu'il y a une fenêtre de notation des coups, comme dans les Echecs ou dans Othello. Mais je n'avais pas, jusqu'à présent, vu un jeu avec de telles règles sur ordinateur.



Le jeu propose différents niveaux de force, différentes tailles de damiers, divers modes de représentation, une fenêtre d'analyse, en bref les outils qu'on attend d'un jeu de réflexion. Le graphisme n'est pas époustouflant, comme je le disais plus haut, mais le jeu, entièrement sous GEM, a le mérite de tourner partout (même sous MagiCMac).

BAD MOOD 1.9A

Freeware
http://rand.thn.htu.se

Quand, dans le numéro 102 du journal, j'ai lu la présentation de Bad Mood, je me suis empressé d'aller récupérer l'application sur le net. Pensez donc, une application gérant les fichiers WAD de Doom sur Falcon... A la réflexion, cette nouvelle n'avait rien d'extraordinaire, il existe déjà une application qui gère les WAD, et c'est Doom lui-même... Mais l'idée de départ du projet Bad Mood est la réalisation d'un "compatible Doom" sur Falcon, c'est donc un projet à suivre.

Malheureusement, on ne pouvait trouver sur le site qu'une vieille version qui ne gérait pas les textures. Alors Doom sans adversaires mais aussi sans autre décor que des lignes, cela faisait peu pour en toucher un mot.

Mais, depuis, il y a eu la version 1.7a puis 1.9a, dont je n'ai pas trouvé la variante avec coprocesseur, et cela permet déjà de changer de point de vue (les décors sont texturés), même si ce n'est pas d'une grande rapidité.

BOB TRACKER 1.0

Shareware
Neil Stewart
51 Cardowan Drive
Stepps – Glasgow G33 6HQ
Scotland

Nous avons déjà de bons players de fichiers soundtraker, certes, mais en voici un qui devrait vous plaire. Conquis par le bon goût de l'interface, j'avais commencé par écrire "un nouveau" mais je viens de lire qu'il date d'octobre 1994. Il a mis plus d'un an à arriver sur internet, vous vous rendez compte ? C'est la preuve qu'on peut musarder même dans l'antichambre des autoroutes de l'information...

Passé cette remarque, ce player que je ne découvre qu'aujourd'hui est très sympathique. D'abord son interface est très agréable, ensuite il n'est pas cher (50 F environ) et je le trouve très pratique à l'usage. Il aurait pu tourner sur toutes machines (DMA minimum) au détriment de ses possibilités sonores, mais l'auteur a fait le choix : c'est un player pour Falcon, utilisant le DSP, supportant les fichiers MOD de quatre, six ou huit voies et jouant en 16 bits 50 kHz stéréo (heureusement !).

Compatible Multitos, il peut travailler en ACC ou PRG et utilise quelques avantages apportés par l'AES du Falcon. Par exemple, aucune fenêtre n'a besoin d'être rendue active pour qu'on puisse accéder à ses fonctions.

La fenêtre dénommée Audio Control offre des réglages intéressants. Passons sur les volumes droite et gauche qui font un peu double emploi avec la balance, d'autant plus qu'il y a ensuite un volume général, et dirigeons-nous vers les autres corrections. Corrections de tonalité d'abord, avec des boosters graduels de basses et d'aiguës (pourquoi pas une en left et une en right, le dédoublement des curseurs aurait pris ici du sens car il est fréquent de trouver une basse à gonfler ou une cymbale à affiner sur une seule voie) et un réglage de "Vibrance" qui est en fait un réglage graduel d'interpolation très efficace.

Bob Tracker offre aussi des fonctions de répétition et de shuffle, et surtout des playlists sauvegardables. Mais aucune fonction d'édition, ce n'est qu'un player.

J'y ai tout de même trouvé un manque : il n'y a pas de compteur de patterns, ni de "thermomètre", c'est-à-dire de barre graduée indiquant où on se trouve dans le MOD. Le premier aurait été plus précis, le second au moins approximatif, mais ni l'un ni l'autre c'est dommage. Il m'arrive en effet d'utiliser un player parallèlement à un éditeur. Sur le second je corrige des mauvais paramètres, et je vérifie sur le premier. Une fois j'avais un module qui avait de mauvaises indications de tempo dans son deuxième tiers (un temps toutes les six secondes, ça craint pour un shuffle...) et un player qui n'en tenait pas compte et donc jouait le MOD correctement. Le compteur est alors extrêmement pratique pour aller écouter comment doit tourner telle partie.

A part ce manque et compte tenu du fait que des oscillateurs et représentations de spectre sont prévus dans une prochaine version, on se trouve en face d'un excellent outil. Ce qui fait juste un peu peur, c'est que, comme il date déjà, je ne suis plus vraiment sûr qu'il y aura d'autres versions...

GEM Trek 1.0

Freeware
Jürgen & Uwe HoltKamp
Jürgen_Holtkamp@do.maus.ruhr.de

Vous vous rappelez certainement la série "Play it again, GEM !" de Dirk Hagedorn. Elle offrait d'intéressant le fait de pouvoir disposer de jeux divers offrant la plus grande compatibilité GEM possible. Nous trouvions déjà quelque chose d'approchant avec 4 Verliert, et GEM Trek est construit suivant le même principe. Compatible toutes machines dans des résolutions d'au moins 640 x 400, il fonctionne aussi bien en ACC qu'en PRG.

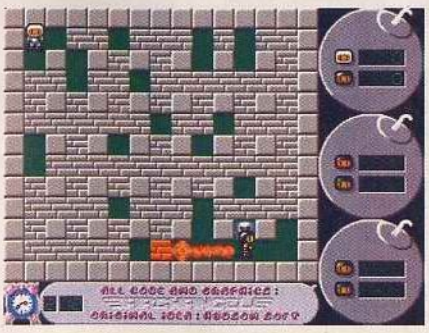
Le principe du jeu est universel : c'est la bataille navale transposée dans un décor emprunté à la série Star Trek. Donc, quoi de plus simple que de disposer ses vaisseaux, puis de cliquer sur les cases de l'adversaire pour obtenir le résultat classique ("dans l'eau", "touché", "coulé") ? Le jeu et la doc, étant en étant écrits dans un allemand des plus traditionnels, certains d'entre vous auront du mal à trouver comment on place un vaisseau verticalement. Eh bien ils chercheront, ça leur fera regretter de n'avoir pas été de bons élèves en cours d'allemand. Ah, ils ne savaient pas qu'un jour ils seraient possesseurs de cette machine américaine dont le nom sonne japonais et qui, comme rien ne le laissait prévoir, dispose d'une logithèque et d'une littérature très germaniques ? C'est leur problème, qu'ils ne comptent pas sur moi pour leur souffler que c'est avec la touche Shift qu'on place les vaisseaux verticalement.

L'interface est sobre, les sons ne sont pas du dernier cri mais tout à fait corrects (et j'ai le son même sous MagiCmac !), les graphismes sont suffisants, quelques options d'affichage sont là et il y a même un dialogue d'enregistrement au freeware... Non, c'est juste un petit quizz pour vous permettre d'entrer votre nom.

SUPER BOMBERMAN 0.8

Freeware
Marc Bourlon
10 rue des Tanneries
75013 Paris
bourlon@gla.ecoledoc.ibp.fr

Basé sur le célèbre Bomberman, le principe du jeu est simple (vous avez remarqué comme le principe des jeux est toujours simple ?). Sur le plateau ou jusqu'à six joueurs peuvent s'affronter il y a des parties de murs indestructibles, mais aussi des parties qui peuvent être détruites grâce à des bombes. Les bombes ont un certain rayon d'action suivant les bonus acquis, mais restent inefficaces devant les murs en dur. Aussi la méthode est-elle de déposer une bombe contre un mur, puis d'aller se protéger avant qu'elle n'explose. Oui, mais pour quoi faire, me direz-vous ? Mais pour vous approcher de vos adversaires et leur coller une bombe dans les pattes, vous répondrai-je. C'est tout ? Non, ce n'est pas tout car, lorsqu'une bombe explose et libère le passage, elle peut aussi mettre à jour un bonus.

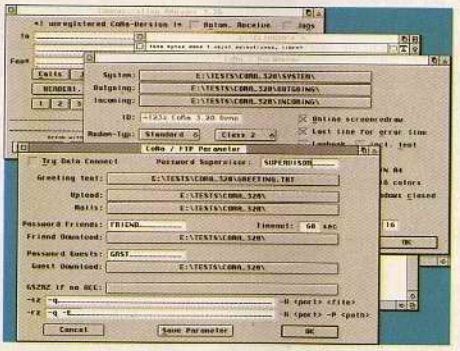


Les bonus, utilisés à bon escient, développent les possibilités d'action. Parmi ceux-ci, on trouvera des bombes supplémentaires bien entendu, mais aussi : par exemple le pouvoir de "kicker" (with your foot, indeed) une bombe, elle glissera ainsi jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle (qui peut être, slurp, un de vos adversaires) où jusqu'à ce que vous la stoppiez. Le punch est un autre pouvoir qui peut réserver bien des surprises.

Réparti en quatre niveaux, le jeu se manifeste d'abord par une très grande jouabilité. Les commandes sont faciles à assimiler et tout est prévu pour le confort des joueurs puisque deux parties du clavier, deux joysticks et deux joypads Jaguar peuvent être utilisés. Evidemment, à six, il faudra déjà se battre pour savoir qui aura les contrôles les plus confortables, mais l'auteur prévoit une version admettant jusqu'à deux cent dix-huit joueurs et supportant deux cent dix-huit joysticks, deux cent dix-huit joypads et deux fois cent neuf combinaisons de touches. Ce n'est pas simple pour la répartition des touches sur le clavier : essayez d'imaginer quatre mille trois cent soixante doigts s'agitant sur une pièce de plastique de soixante centimètres sur vingt-cinq. Vous me direz qu'on n'utilise pas tous ses doigts. C'est vrai, mais généralement les doigts non utilisés ne sont pas très loin des doigts actifs. CQFD.

Je disais qu'on remarquait d'abord la jouabilité, et ce n'est pas tout à fait exact. La première chose qu'on remarque, c'est la qualité de réalisation, graphique surtout parce qu'il n'y a malheureusement pas de son (je pense que c'est intentionnel : le silence laisse s'exprimer les bordes d'injures que les joueurs ne vont pas manquer de s'envoyer). Très soigné, et très jouable, donc, il ne manque plus qu'une option pour jouer contre l'ordinateur... D'autant plus que je n'ai pas toujours quelqu'un sous la main pour m'aider à le tester. Remarquez que jouer seul m'arrange tout de même : qu'est-ce que je gagne !

C'est un freeware, précise l'auteur, en anglais bien qu'il soit parisien, mais il n'est pas interdit de lui envoyer des sous. Simplement on a le libre choix de la somme.



SCREEN ARTIST 0.9b

Domaine Public
Massimo Farina
massimo@irfmn.mnegri.it

Un revenant ! Screen Artist n'est autre, en effet, que TT Artist dont on avait perdu la trace depuis un an. Mais TT Artist était un protecteur d'écran pour TT uniquement (TT, on l'aura compris, n'est pas ici l'abréviation de "Tiens, tiens...", mais de Thirty-Two qui signifie vingt-neuf). "Pourquoi un protecteur d'écran pour TT ? Ben oui, c'est l'écran qu'on veut protéger, et pas le TT...". "T'as rien compris, ça veut dire que c'est un programme qui ne tourne que sur TT". "Ah... Mais alors, pourquoi on ne met pas plutôt une housse sur l'écran ? Ce serait compatible toutes machines". "Ah ciao bonsoir !".

Et c'est ce bref dialogue entre l'auteur et un utilisateur qui, semble-t-il, serait à l'origine de cette longue absence de mises à jour du programme. L'auteur se serait retiré dans un village népalais où il y a un petit resto pas piqué des hannetons pour méditer sur cet échange qui l'avait quelque peu déconcerté. "Mais il a pas tort, c't'andouille", se dit-il dans cette langue du plat pays qui est le mien (vous l'aviez compris, avec mon nom en "o"), "pourquoi un truc uniquement compatible TT ? Mais comment faire ? Je ne peux tout de même pas abandonner la programmation et me lancer dans un commerce de housses pour moniteurs... Il y a déjà Corsaire..." Et c'est par un jour d'été, alors qu'il gardait ses octets, que la voix des moutons lui parvint : "Boute l'incompatibilité hors du TOS, laisse-la au DOS". Et notre auteur s'en revint, pimpant, dans ses collines natales où, enfant, il était tombé de vélo plus d'une fois dans les virages pleins de gravillons. Et il nous concocta Screen Artist.

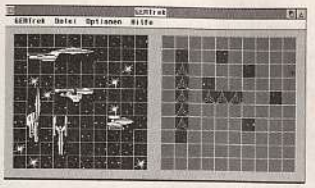
Screen Artist n'aime toujours pas le 68000, mais veut bien s'installer aussi sur cette deuxième machine à base de 68030 et de TOS apparue depuis que le commun des mortels appelle Falcon. "Peu importe le Falcon, pourvu qu'on ait l'ivresse", dit le dicton, mais ici ce n'est pas le cas : il faut un coprocesseur. Mais ce n'est pas une grosse limite car je pense que, chez la plupart d'entre vous, un coprocesseur a été installé dans votre machine sans plus tarder.

Il n'y a pas des tonnes de paramètres à configurer, juste au bout de combien de temps d'inactivité il doit s'installer, le coin de l'écran où le curseur l'empêche de se mettre en route, la palette de couleurs et l'activation du son (en effet quelques modules sont aussi sonores). Pas de modules du genre After Dark, nous restons ici dans le "basique", et les fractales seront à l'honneur, mais c'est de bonne qualité. Nous trouvons aussi un puzzle, des balles qui rebondissent partout, quarante-cinq modules internes en tout (pas de possibilité, je crois d'ajouter d'autres modules). Certains modules sont paramétrables, comme Quark, Mandelbrot ou Messages. Il faut savoir encore qu'il ne tient pas compte de l'activité d'un programme TOS, qu'il n'aime pas beaucoup les changements de résolution à la volée et qu'il génère parfois de petits problèmes de redraw, notamment dans l'affichage de la police système sur le bureau.

WILLIE THE ADVENTURER

New Beat Dévelopement

Il ne s'agit pas d'un shareware, mais de la preview d'un jeu commercial pour Falcon, mais il était indispensable d'attirer, sans aucune intention publicitaire, votre attention sur ce jeu en développement. C'est un jeu de plates formes et cela peut paraître banal jusqu'à ce qu'on lance la preview : votre personnage doit quitter le niveau en passant de plates formes en plates formes. Il faudra parfois passer en hauteur, parfois redescendre... Mais quand on l'essaie, c'est là qu'on a le sentiment de se trouver en face de quelque chose de nouveau.



La fluidité est parfaite, les graphismes sont bons (sur deux niveaux scrollant séparément, avant et arrière plan) et plein d'humour, les sons (50 kHz sur huit voies) sont sympas et éloquents et, surtout, la jouabilité mérite un quintuple "plus". Le personnage évolue avec grâce et souplesse et semble soumis à une pesanteur différente de la nôtre. Et alors que, dans ce type de jeu, quand on saute d'une plate forme à une autre, il faut souvent avoir bien calculé sa trajectoire, ici elle peut encore être corrigée durant le saut. Pas fondamentalement, mais suffisamment pour qu'on ne reste pas impuissant devant un saut trop long qui va entraîner une chute irrémédiable et le recommencement du niveau. Jusqu'au dernier moment on a l'impression qu'on peut encore s'en sortir.

La seule copie d'écran que j'ai pu faire au milieu d'une douzaine de plantages (pas parce que le jeu est instable, mais parce qu'il y a visiblement conflit avec l'utilitaire de capture d'écran, comme c'est le cas en général), ne rend pas compte de la souplesse du jeu en général, mais au moins, pour une fois, j'ai pu capturer une image dans un type de jeu qui ne favorise pas ce genre de pratique. L'image vous donne au moins, si elle arrive entière chez vos marchands de journaux, une idée de l'harmonie des graphismes (qui sont en deux cent cinquante-six couleurs).

Un seul niveau jouable, où il s'agit juste de trouver la sortie, mais j'ai été conquis et j'ai hâte de voir le jeu définitif. D'ici là, une deuxième preview est prévue (le style n'est pas heureux, je le reconnais, mais je laisse car je suis vraiment en retard) avec des éléments perturbateurs et bien d'autres choses.

MODRIPPER 2.0

Crashman

C'est le seul nom d'auteur que j'ai pour ce petit programme dont je vais vous parler en coup de vent. ModRipper est, vous vous en doutez, une application permettant d'extraire les données de modules soundtracker enfouies dans le code de programmes, de démos le plus souvent. Il est vrai que, dans ce cas, les données ne répondent pas toujours à un standard précis, mais on peut toujours essayer. J'ai essayé et me suis cassé le nez plusieurs fois, mais j'ai pu tout de même, dans quelques cas, extraire la partie sonore. Les modules reconnus sont en quatre, six ou huit voies et neuf formats sont gérés, dont MOD évidemment, XM, S3M, GTK, etc., et les modu-

les packés avec Ice Packer 2.20 ou 2.40, ou avec Atomik Packer 3.5.

Cette version ne tourne que sur Falcon et, comme je vous l'ai dit, elle donne des résultats, c'est-à-dire qu'elle peut parvenir à extraire des modules, mais en aucun cas il n'est garanti qu'elle pourra extraire le module dans une situation précise.

ET LE RESTE...

Ben, pour le reste il n'y a pas énormément de choses. L'AEO se fait rare, par contre ST Review est très prolixe puisque c'est quatre numéros que nous trouvons ce mois-ci. Nouveau numéro de ST News aussi, ça fera de la lecture durant le mois de mars où on ne se découvre pas plus d'un fil qu'en avril (de toute façon, il y a de la lecture pour deux mois).

Un petit mot encore : j'ai joint un module à la disquette Falcon qui contient Bob Tracker. Il aurait été dommage de ne pas lui donner quelque chose à la mesure de sa qualité. Ce module, appelé Hendrix, a effectivement, dans le style, quelque chose à voir avec son titre. Ce n'est pas un module avec des sons 16 bits 50 kHz, non, mais sur Falcon, ma foi, il cartonne pas mal. Un de ces quatre, il faudra que je mette une disquette de modules anti-techno...

BABAYE

Eh oui, c'est l'heure de nous quitter. Je resterais bien encore un peu avec vous mais Godefroy attend mon article pour hier et il est déjà après-demain. Alors vous comprendrez que je prenne congé sans trop tarder. De toute façon, vous avez mon e-mail (ah non ? Eh bien c'est jja@pressimage.fr, et NEXT sur le 3615 STMAG). Vous avez mon e-mail, donc, cette fois c'est indubitable. Alors n'hésitez pas à me contacter et même à me faire parvenir ce que vous souhaitez que je teste et que je diffuse. N'hésitez pas non plus à éveiller mon attention sur des trucs qui auraient pu m'échapper. Même si je les connais déjà, deux précautions valent mieux qu'une. Et il faut faire connaître les programmes Falcon.

A dans un mois, donc.

Jean Jacques ARDOINO

PREVIEW DE PAPYRUS 4.08

Dans le dernier numéro, faisant le point sur Papyrus, de nouveau distribué en France par Etilde, nous évoquions la nouvelle version 4. La circulation d'une version de démo 4.08 nous permet aujourd'hui d'en savoir encore un peu plus. Voyons, dans les grandes lignes, ce qu'il y a au programme.

Tout d'abord, les menus ont été réorganisés et divers articles concernant le format du document ont été regroupés dans un même menu. La règle a gagné une deuxième ligne avec style de texte, choix de police et de corps, loupe (maintenant full Calamus like", c'est-à-dire qu'on peut maintenant définir l'agrandissement en traçant un cadre dans le document), et outils de sélection et de création d'objets qui se trouvaient avant sur une palette séparée. Le format de paragraphe et le style de texte ont été séparés, mais le premier peut toujours contenir le second.

Comme il m'avait été suggéré que l'impression sous MagiCMac serait un apport de Papyrus 4, je n'ai pas tardé à vérifier. Après plusieurs essais de paramétrage (du genre U:\DEV\PRN) qui m'ont laissé penser que ce n'était pas encore au point, je suis enfin arrivé au résultat escompté : ces quelques lignes ont été imprimées en 360 dpi (toujours pas de 720 dpi ?), un peu plus lentement que sur Atari, mais tout aussi parfaitement. Tout cela pour constater, après avoir reçu un e-mail corrigeant me le signalant, que Papyrus est capable d'imprimer sous MagiCMac depuis longtemps, et avec ses drivers internes. Effectivement, Papyrus pouvant imprimer via le TOS", MagiC détourne sans problème les données vers le port série.

Parmi les autres nouvelles fonctions, nous trouverons des macros–texte, le copier/coller dans les boîtes de dialogue, une méthode différente (déjà utilisée par Script depuis la version 3) pour gérer les fonctions OK/Appliquer dans les mêmes boîtes de dialogue, l'affichage de plusieurs pages et une fonction que je n'ai toutefois pas réussi à mettre en oeuvre (ou dont je n'ai pas réussi à traduire correctement le sens dans cette démo allemande) : le scrolling en temps réel.

Reste la gestion des images : si, dans cette version de démonstration, seul un driver GIF est proposé, les documents de présentation citent sans équivoque les drivers TIF et JPEG. Finie donc la limite des images monochromes.

Il est évident que nous attendons avec impatience la nouvelle version de Papyrus. Cette version de démonstration présente quelques modifications majeures (images, impression), de nouveaux paramètres de compatibilité, quelques ajouts et une réorganisation d'interface. Elle est donc très prometteuse.

Jean-Jacques Ardoino

3615 STMAG

nouvelle formule

+ de 60 sharewares inédits par mois à télécharger

▼

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

▼

Dialoguez en direct !

▼

Consultez notre service de petites annonces.

▼

Consultez les dernières news du monde Atari.

▼

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3615 STMAG	DISKIMAGE
4 Verliert	Jeu de réflexion	<-	JEUX/REFLEXIO/ 4VERLIE1.TOS	ST 1649
Audio Create	Echantillonneur sonore	2.7 New!	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE27.TOS	ST 1651
Auto-D-Pack	Dépackeur	1.2	/UTILS/COMPACT/PACKERS/A-D-P_12.TOS	ST 1590
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	1.9A <-	JEUX/ACTION/BM19A.TOS	ST 1646
BOB Tracker	Player de fichiers MOD pour Falcon	1.0 <-	MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/BOBTRK10.TOS	ST 1645
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1.74 New!	/UTILS/FICHIERS/BKITE174.TOS	ST 1652
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2.5B	UTILS/FICHIERS/CQD_25B.TOS	ST 1634
Calamus Table Gen.	Génération de tableaux Calamus	1.20F	BUREAU/PAO/CTG120F.TOS	ST 1618
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1.3f New!	/MUSIQUE/CDPLR13F.TOS	ST 1651
CKBD Deluxe	Emulation de claviers	1.30	/BUREAU/DIVERS/CKBD_13.TOS	ST 1535
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL	2.2	BUREAU/PAO/CONFSL22.TOS	ST 1618
COPEQ	Comptabilité	4.03 New!	BUREAU/DIVERS/COPEQ403.TOS	ST 1639
Decocalc	Calculatrice		UTILS/DIVERS/DECOCALC.TOS	ST 1612
Diderot	Aide en ligne hypertexte	1.13	/UTILS/DIVERS/DIDRO113.TOS	ST 1594
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1.10	MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTS110.TOS	ST 1622
Double Bobble	Jeu de plateau		JEUX/ACTION/DUBLBOBL.TOS	ST 1624
EB Model (a)	Modeleur pour POV	2.56	GRAPH/DESSIN/POV/EBMD256A.TOS	ST 1627(et 1628)
Egale	Comparaison de fichiers	3.0E	UTILS/DIVERS/EGALE30E.TOS	ST 1613
Everest	Editeur de textes	3.5E	/BUREAU/TTEXTE/EVRST35E.TOS	ST 1541
Fire Force	Jeu d'action		JEUX/ACTION/FIRFORCE.TOS	ST 1625
First Guide 10/01/96	Visualiseur et aide en ligne		UTILS/DIVERS/ 1STGO196.TOS	ST 1635
Five to Five	Conversion de samples	2.11	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 525_V211.TOS	Serveur seulement
Freedom	Sélecteur de fichiers	1.15D	/UTILS/SYSTEM/FRDM115D.TOS	ST 1595
GEMTrek	Bataille navale	1.0 <-	JEUX/REFLEXIO/GEMTREK1.TOS	ST 1649
Gemview	Convertisseur d'images	3.15	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V315.TOS	ST 1504
Graph	Grapheur	1.2	BUREAU/TABLEURS/GRAPH_12.TOS	ST 1618
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2.11	/UTILS/DIVERS/GREPI211.TOS	ST 1501
Idealist (1)	Impression de textes	3.7	BUREAU/IMPRIMER/IDEA37_1.TOS	ST 1617
KandInsky	Logiciel de dessin vectoriel	2.03E New!	GRAPH/DESSIN/KAND203E.TOS	ST 1648
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3.02	BUREAU/TTEXTE/LIBRTF32.TOS	ST 1619
Look and See	Visualiseur & lien avec éditeurs	0.95 New!	/UTILS/DIVERS/LOOKNC95.TOS	ST 1656
M>Desk	Bureau alternatif	1.32	UTILS/SYSTEM/MDESK132.TOS	ST 1634
Madress	Carnet d'adresses	1.35	UTILS/DIVERS/MADRESS	ST 1612
Make Font List	Liste de polices	1.09	BUREAU/FONTES/MFL109.TOS	ST 1599
Marsupilami	Dérivé de Eyes	1.25	UTILS/DIVERS/MARSU.TOS	ST 1637
MOD Ripper	Extraction de données soundtracker	2.0 <-	MUSIQUE/SNDTRACK/MODRIPPR.TOS	ST 1645
MPEG Fever	Création et édition de MPEG	1.07	GRAPH/ANIM/FEVER107.TOS	ST 1629
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.4c F	/BUREAU/TTEXTE/OCR14C_F.TOS	ST 1581
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2.63	/UTILS/COMPACT/PACSH263.TOS	ST 1590
Pack-CDK	Gestion doc et fontes Calamus	1.2	/BUREAU/PAO/PAKCDK12.TOS	ST 1522
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3.Or2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_3OOR2.TOS	ST 1588
Qed	Editeur de textes	3.70 New!	BUREAU/TTEXTE/QED_37OB.TOS	ST 1642
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	0.9b <-	/UTILS/DIVERS/S_ART09B.TOS	ST 1658
Scrobble	Jeu de scrabble		JEUX/REFLEXIO/SCROBBLE.TOS	ST 1607
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	14	/UTILS/DIVERS/ST-GUI14.TOS	ST 1536
Super Bomberman	Adaptation de Bomberman	0.8 <-	JEUX/ACTION/SBM_08.TOS	ST 1646
Teknoball (1)	Casse briques True Color		JEUX/ACTION/TEKNBAL1.TOS	ST 1626
Thing	Bureau alternatif	1.00D	/UTILS/SYSTEM/THIN100D.TOS	ST 1597
To Do	Pense-bête	1.01 New!	UTILS/DIVERS/TO_DO101.TOS	ST 1654
Towers (A)	Jeu d'aventure	1.5	JEUX/AVENTURE/TOWE15D1.TOS	ST 1631(2 disquettes)
TTF-SPD Organizer	Gestionnaire polices TTF & SPD	1.0	UTILS/SYSTEM/TTFSPD10.TOS	ST 1636
Two in One	Shell pour les archiveurs	1.51E New!	UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN1E151.TOS	ST 1653
Willie the adventurer	Preview d'un superbe jeu Falcon	<-	JEUX/ACTION/WP960204.TOS	ST 1646
World Conquest	Jeu de stratégie	0.9E New!	/JEUX/REFLEXIO/WC_09E.TOS	ST 1650
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	0.23	UTILS/SYSTEM/ZCTRL023.TOS	ST 1636
Zodiax	Shoot them up		JEUX/ACTION/ZODIAX.TOS	ST 1624
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	0.98a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS	ST 1375

OFFRE EXCEPTIONNELLE - DISKIMAGE

■ Logiciels :

- **Autoswitch (STE, TT, Falcon) : 489 F**
- **Screen Blaster 3 (Falcon) :** Carte graphique pour Falcon.
Interne : 349 F • Externe : 489 F
- **Fdrum (Falcon) :** Logiciel de musique : **499 F**
- **Musicom 2 (Falcon) :** Échantillonage/musique : **589 F**
- **Pack musique (FDrum + Musicom 2) (Falcon) : 990 F**
- **Locate it (ST,TT,Falcon) :** Logiciel de traduction Français/Allemand : **349 F**
- **UVK (ST, TT, Falcon) :** Dernière version (v.6.0) du célèbre anti-virus : **199 F**
- **Néon Graphics 3D (Falcon avec disque dur, 4Mo RAM et co-pro.) :** Création d'image de synthèse : 2489 F.
- **Apex Media (Falcon) :** morphing, retouche d'image : **1289 F**
- **Overlay 2 (ST, TT, Falcon) : 1289 F**
- **Digital Tracker v1.2 (Falcon) : 389 F**
- **Data Disk Digital Tracker : 99 F**
- **Pack Digital Tracker+Data Disk : 449 F**

■ Collection Poch'Express :

(logiciels complets fournis sous enveloppe licence avec mini-manuel et aide en ligne)

- **Publishing Partner 2.1 Light + PhotoLab :** PP 2.1 en version complète pour imprimantes matricielles et laser plus un logiciel de retouche d'images performant.
Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram (2 Mo et écran monochrome pour PhotoLab). ~~990,00 FF~~ **349,00 FF**
- **Publishing Partner 2.1 Junior :** PP 2.1 en version complète uniquement pour imprimantes matricielles. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram.
~~390,00 FF~~ **249,00 FF**
- **PPM 2.1 Light seul : 299 F**

■ Bibliothèque :

- **Livre "Mise en page et conception graphique" : 149 F**
- **Reliure ST Mag (10 revues) : 65 F**

■ Fontes/Polices :

- **Coffret polices Gold : 349 F**
- **Coffret polices Office : 349 F**
- **Polices "Star-Trek" : 189 F**
- **Speedo GDOS version 5.0c (disque dur obligatoire) : 439 F**
- **Pack Speedo 5 + 2 jeux de polices (disque dur obligatoire) : 990 F**

■ Jeux Atari :

- **Bomb'X (ST) : 69 F (Port compris)**
- **Dal'X (ST) : 69 F (Port compris)**
- **Disc (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Alpha Waves (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Sliders (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Wizzball (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Moktar (ST) : 64 F (Port compris)**

■ Câbles :

- **ST/TV ou moniteur couleur Peritel : 99 F**
- **ST/Minitel + Sapristi : 65 F (port compris)**
- **Mega STE ou Falcon / Minitel + Sapristi : 115 F (port compris)**
- **Adaptateur câble 25 broches en 9 broches : 49 F (port compris)**

■ CD-Rom

- **Power CD (compilation sharewares - ST,TT,Falcon) : 189 F**
- **CD-Rom 1000 images X au format GIF : 99 F**
- **CD "Skyline Deluxe" (compil. sharewares - ST,TT,Falcon) : 249 F**
- **CD WhiteLine Transmission (compil. spéciale Falcon) : 249 F**
- **Crawly Crypt 1, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 249 F**
- **Crawly Crypt 2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 249 F**
- **Crawly Crypt 1&2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 469 F**
- **CD-Rom spécial Ray-Tracing : 89 F**
- **CD-Rom spécial PAO : 99 F**
- **CD-Rom spécial Dessin : 99 F**
- **CD-Rom spécial Music Workstation : 79 F**
- **CD-Rom spécial Communications : 89 F**
- **CD-Rom spécial Business Pack : 79 F**
- **CD-Rom spécial Tex Power Pack : 99 F**
- **CD-Rom spécial Démo Falcon : 79 F**
- **CD-Rom spécial ST Démo : 79 F**
- **CD-Rom spécial Jeux couleurs : 79 F**
- **CD-Rom spécial Jeux monochromes : 79 F**

Tous les CD-Rom spéciaux sont des compilations de sharewares.

■ Offre exceptionnelle : Calligrapher Pro 3.0 Gold Plus (ST, TT, Falcon)

990 F au lieu de 3100 F ! (Frais de port : 30 F)

Pour profiter de cette promotion, retournez sans attendre votre bon de commande et votre règlement à :
Diskimage - 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Les premiers arrivés seront les premiers servis !

Livraison sous 10 jours. Envois en recommandé uniquement.
Offres exceptionnelles dans la limite des stocks disponibles.
Les produits ne sont ni repris, ni échangés.
Les commandes non satisfaites seront retournées avec les règlements correspondants.

Je commande le(s) produit(s) suivant(s) :

1°)..... Je paye : ..... FF
2°)..... Je paye : ..... FF
3°)..... Je paye : ..... FF
4°)..... Je paye : ..... FF

Indiquez votre configuration :
.....

Total de ma commande : ..... FF
Frais d'expédition : .....20,00 FF
Total à régler : .....FF

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville ..... Pays .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage
❑ Carte Bancaire N° ⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋⌊⌊⌊⌊⌋ Expire : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Signature :

ST MAG 104

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

LOGITRON : de nouveaux jeux !

LOGITRON se démène. Après le superbe SHEER AGONY FALCON, nous devrions voir arriver AAZHOM KRYPHT le jeu de "baston" dont nous avons déjà parlé en avant-première, OPERATION SKUUM et SIGMA 2086.

Tous les jeux LOGITRON sont en TRUE COLOR, avec des musiques et bruitages digitalisés et rejoués au DSP.

Quant aux animations, elles exploitent le 68030 et le blitter afin d'avoir une fluidité maximale.

On attend avec impatience.

GdM

test

SHEER AGONY ST

SHEER AGONY, après un joli succès sur FALCON, nous arrive dans une version ST, STE et TT. A la différence de KILLING IMPACT dont la version ST tirait bien partie de la machine, il faut reconnaître qu'ici la conversion d'images TRUE COLOR en résolution ST BASSE n'est pas des plus heureuses. En effet, les images ne sont pas tramées et du coup on tombe parfois dans des pièces où il est difficile de discerner les détails. Il aurait sans doute fallu tramer les images où alors les convertir en niveaux de gris pour un meilleur rendu des détails. Dommage, mais pas irrémédiable. Après tout, LOGITRON n'a pas grand-chose à faire pour nous rendre le tout plus visible (après tout 25 décors à tramer, ce n'est pas le bout du monde non ?). C'est d'autant plus regrettable, que le fait que les décors soient digitalisés devient un moins dans cette version. On ne peut s'empêcher de penser à EXPLORA (jeu du même type) avec ses dessins qui avaient subjugué tout le monde à sa sortie. Celle-ci remonte à une dizaine d'année et malgré cela, EXPLORA est beaucoup plus beau que SHEER AGONY ST.

Elément comique, les bruitages ne sont plus digitalisés, mais joués par le synthé interne du ST. Le bruit des pas quand vous marchez est du coup assez comique : on dirait la WERMACHT en train de défiler.

Quand on pense à la réussite totale qu'est SHEER AGONY FALCON, on ne peut que se dire que LOGITRON va nous corriger cela rapidement.

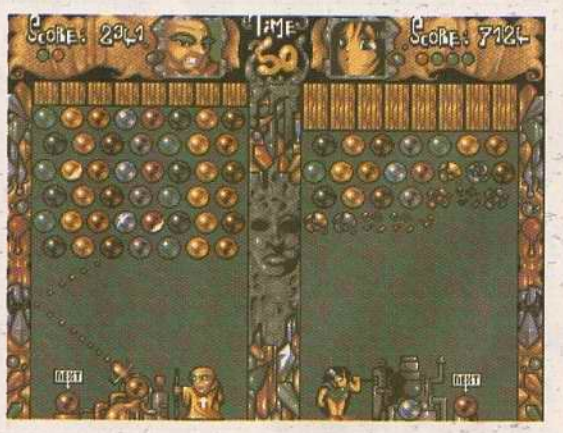
Renseignez-vous donc à la sortie de ce magazine, pour savoir où en est SHEER AGONY ST.

Godefroy de MAUPEOU

BATTLE BOWLS

Nous venons de recevoir une avant-première de BATTLE BOWLS, un jeu de plate formes développé par FRONTIER SOFTWARE qui semble très joli. C'est difficile de se faire une idée d'après un dossier de presse et une capture d'écran, mais voici tout de même les caractéristiques :

Jeu STE et FALCON
100 niveaux d'actions
Près de deux mégas de graphismes qualité arcade
Plus de 300 sprites
600 Ko de musique et de bruitages
Introduction animée de type arcade
Jouabilité exceptionnelle (c'est FRONTIER qui nous le dit !)
Animation de qualité (c'est encore FRONTIER qui nous le dit !)



Le principe est simple : deux joueurs partent à l'aventure et s'affrontent au long des cent niveaux différents qui parsèment le jeu, la magie faisant partie de leurs armes grâce à de nombreux sorts.

Rendez-vous en mars, date prévisionnelle de sortie du jeu, pour en savoir plus.

GdM

RADICAL RACE

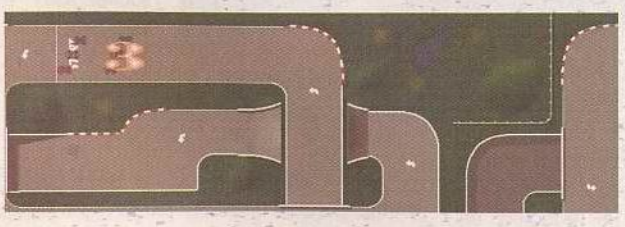
Connaissez-vous SUPERSPRINT ? C'est un des premiers jeux vidéo de courses automobiles. On voyait le circuit vu de haut et c'était franchement pas simple de prendre les virages comme il faut. Ce n'était pas très beau, on y passait un temps fou avant d'arriver à espérer avoir une place autre que "dernier", mais ce jeu fut un hit incontournable. A partir de ce moment il y a eu plusieurs tentatives de clonage sur nos machines, une des versions les plus controversée étant l'inégal MINI F1 (survols de circuits très réussis, mais jeu franchement décevant).

PENTAGON relève le défi et en sort une superbe version intitulée RADICAL RACE. Sur la version de démo en notre possession, nous n'avons à l'heure actuelle qu'un seul circuit, mais Dieu que la réalisation est belle. C'est le genre de jeu qu'on ose même pas espérer sur JAGUAR. Enfin un ensemble cohérent du début de la présentation (superbe animation 3D) au jeu lui-même, en passant par un paramétrage d'options très visuel.

On ne peut pas encore en faire le test pour cause de version de démo (il faudra encore attendre un peu), mais essayez de vous procurer celle-ci, vous devriez être surpris. Une question vous viendra immédiatement à l'esprit : pourquoi tous les jeux FALCON ne bénéficient pas d'une telle qualité de réalisation ?

Gageons que RADICAL RACE devrait cartonner lors de sa sortie !

GdM



THE BLUES BROTHERS

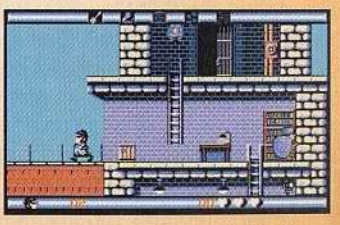
Encore plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec Les Blues Brothers

On leur a volé leurs instruments! Aidez-les à les récupérer.

Un Hit des jeux de plate-forme.

5 niveaux immenses, plus de 40 bonus et options, 30 ennemis !



Par correspondance uniquement,

64 F

auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

❑ ST Disquette /BLUES BROTHERS
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM104

test

nouveautés : ça continue !

Encore un mois assez plein au niveau Jaguar. Commençons par les bonnes et les mauvaises nouvelles du mois.

Il est difficile de dire si la première nouvelle est bonne ou mauvaise. A première vue, elle semble mauvaise : Accord, l'importateur officiel de la Jaguar et des Jeux Jaguar en France a déposé le bilan. C'est pour cela, que, depuis quelques mois, il était difficile de trouver des nouveaux titres dans la plupart des points de vente Jaguar en France. En proie à des difficultés financières sérieuses, Accord n'importait plus aucun titre et essayait de vendre ces stocks. Cette solution montrait d'ailleurs bien la limite de la stratégie de cette société. C'est exactement comme si, sous prétexte qu'il n'a plus de quoi payer sa farine, votre boulanger essayait de vous vendre son pain rassis d'hier, d'avant-hier et des semaines précédentes : vous ne l'achèteriez pas, et, très vite, il se retrouverait sans aucune source de revenu. L'unique solution, dans ces cas, et de trouver un peu d'argent pour acheter de la farine (dans le cas d'accord, de nouveaux titres) et faire de l'argent en vendant du bon pain (des bons titres). Après réflexion, on peut se demander si ce n'est pas une bonne nouvelle, tant les politiques commerciale et de communication d'Accord étaient désastreuses. Vous êtes vous déjà demandé pourquoi ST Magazine était le seul titre à parler des jeux Jaguar ? C'est facile : l'usage veut, dans le monde commercial où nous vivons, que lorsqu'on désire que la presse parle de quelque chose, on prête (où on donne selon ses moyens) ce quelque chose à la presse. C'est ce que font tous les éditeurs de logiciels : ils envoient leurs nouveaux produits aux magazines spécialisés. Et c'est ce que Accord ne faisait pas. Impossible d'obtenir le moindre nouveau titre par leur intermédiaire. Conclusion : la presse spécialisée console ne recevait aucun jeu Jaguar, donc ne parlait jamais de la Jaguar. C'est aussi simple que cela.

Les lecteurs les plus attentifs me demanderont comment faisait STMAG alors. C'est très simple, ayant constaté depuis de longs mois l'incurie de l'importateur officiel, nous passions par un importateur parallèle (en l'occurrence Techno Service que nous remercions encore une fois).

Avec la mort d'Accord, la situation va changer. Plusieurs sociétés (dont Techno Service déjà cité) sont sur les rangs pour remplacer Accord comme importateur officiel, avec une vraie politique de communication à l'égard de la presse (de toute façon, il ne sera pas possible de faire pire). En attendant que le choix définitif de cet importateur soit fait par Atari Uk, tout ceux qui désirent des jeux Jaguar, particuliers ou magasins peuvent contacter le département VPC de Techno service du Lundi au Vendredi de 10 H à 19H au (16 1) 69 46 00 67 (et non au (16 1) 69 25 06 18 comme je l'ai indiqué par erreur le mois dernier, c'est le numéro de fax).

Cette longue mise au point faite, passons aux autres bonnes nouvelles. Premièrement, avec la baisse de prix à 99$ aux états unis (soit 650 à 700 F, une fois rajouté les frais d'importations et la TVA en France), la Jaguar s'est bien vendue aux Etats Unis à Noël, et il est donc hors de question pour Atari, à l'inverse de ce qu'ont prétendu certaines rumeurs malveillantes, d'arrêter la Jaguar. Pour preuve, il y a aujourd'hui 5 nouveaux titres disponibles (Defender 2000, I-War, Nba Jam Tournament Edition, Zoop et Space Ace) et 4 autres sont annoncés pour le mois prochain (Brain Dead 13, Attack of the Mutant Pinguins, Brett Hull Hockey et Robinson Requiem). BattleSphere, Phase Zero et Commander Blood imminent également d'après des sources généralement bien informées, bref, des tas de nouveaux jeux sortent et je vais avoir du boulot de test dans les mois à venir. Yaouhhh !!

Continuons la douche écossaise (une bonne nouvelle, une mauvaise nouvelle, une bonne, une mauvaise...), je n'ai pas eu tous les titres nouveaux entre les mains (il faut dire que j'ai pris quelques vacances et que je ne sais pas encore skier tout en jouant avec ma Jaguar). Donc, pas de test d'I-War, Defender 2 000, et NBA Jam pour cette fois ci. À la place, en plus des tests de ZOOP et Space Ace, vous aurez le test de Myst, mystérieusement repoussé par le rédacteur en chef le mois dernier, plus des trucs et astuces.

MYST

Après de longues semaines d'attente (le titre devait en théorie être disponible en même temps que le lecteur de CD), voici enfin la version Jaguar de MYST. Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'univers des jeux d'aventure ces deux dernières années, rappelons ce qu'est MYST. Développé à l'origine en 1994 sur MAC, ce jeu d'aventure, dans un univers fantastique et MYSTérieux a ensuite été adapté au PC, puis à toutes les consoles assez puissantes pour le supporter (Saturn, Playstation, 3DO et jaguar). Si ce jeu a été un énorme hit (il est au jeu d'aventure ce que DOOM a été aux jeux d'action), il le doit à la fois à son scénario, sa taille et à sa réalisation. Au niveau scénario, c'est à la fois l'un des jeux d'aventure les plus difficile qui soit, mais l'un des plus logique.. Pour avancer, dans le jeu, point n'est besoin comme dans d'autres jeux, d'appuyer sur le deuxième pixel en haut à gauche de l'écran pour résoudre les énigmes. Il suffit de regarder, d'écouter et observer.

Au niveau taille, MYST est assez énorme, puisque qu'il se passe dans 6 univers : l'île MYST, où vous retrouvez en début de jeu, mais aussi le monde sélénite (dans lequel les sons et les musiques joueront un rôle prépondérant), le monde mécanique, le monde du bois, le monde de la pierre, et enfin, le monde de fin de jeu. Attention, l'accès à ces mondes ne peut se faire qu'en résolvant les nombreuses énigmes.... et il y a du boulot. Un de mes amis, fan de jeux d'aventure et grand expert du genre, a quand même mis une semaine à plein temps pour terminer le jeu. Je ne vous aiderais pas à le résoudre (d'abord parce que je le commence seulement, je n'y ai encore joué que 5 heures, ensuite parce que cela prendrait tout ce numéro de ST MAG) mais, si vous avez des problèmes sachez qu'il existe deux livres (traduits en Français) consacrés à MYST, dont un (MYST STRATEGIE, chez SIMON et SCHUSTER MACMILLAN) ne vaut que 49F.

Sachez également qu'une MEMORY TRACK, vous permettant de sauver et recharger le jeu sera utile, même s'il existe un système de sauvegarde

par mots-clefs, pour ceux qui n'auraient pas cette fameuse cartouche de sauvegarde, indispensable pour tous les jeux CD. A noter d'ailleurs que la routine de sauvegarde sur MYST vous permet de voir tous les fichiers sauvés sur votre cartouche, et la taille de chacun de ces fichiers. C'est assez amusant.

Au niveau réalisation, MYST est fantastique : les images (en 256 couleurs sur MAC et PC) sont en 16 millions de couleurs, et ont toutes été faites au raytraçeur. Elles sont réellement superbes. Les musiques sont également de très grande qualité. Les sons qui accompagnent vos actions sont bien également. Les animations, en CINEPACK, sont pour une fois correctes (A l'inverse d'autres jeux où, par exemple, un point d'un fond en dégradé, qui logiquement et normalement ne devrait pas changer de couleur entre deux images successives, change légèrement de couleur à chaque image, donnant un scintillement très désagréable). Bref, l'adaptation Jaguar est à la hauteur du jeu : grandiose. Deux points noirs quand même. Le premier est relatif à la version Jaguar. Malheureusement pour nous autres Français, sur notre console, le jeu n'est disponible qu'en version Anglaise, alors que les versions ordinateurs (MAC et PC) avaient été totalement traduites (images et sons) J'ignore ce qu'il en est des versions Saturn et PSX . La rumeur veut qu'une version Jaguar Française ait existé, mais qu'il se serait révélé impossible de la mettre sur le CD en plus de la version Anglaise, pour cause de capacité trop faible du CD, vu le grand nombre d'images et de sons. Les 790 Mo seraient déjà intégralement remplis avec la version anglaise.

Le second point noir vient du style de jeu : il a beau être passionnant et superbe, il manque d'interactivité. En effet, les univers que vous visitez sont vides... et vous ne rencontrez jamais personne. C'est un peu statique et triste, par rapport à d'autres jeux d'aventure où vous pouvez interagir avec les personnages que vous croisez. Mais, malgré ce léger défaut, MYST reste réellement passionnant.

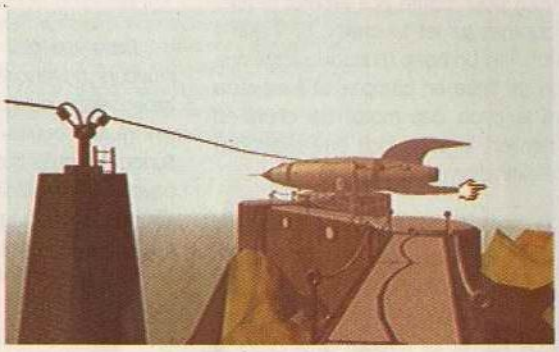
SUPPORT: CD
GENRE: Jeu d'aventure "statique".
POUR: musiques, son, images, scénario. Superbe conversion, exploitant bien les possibilités Jaguar. Notice totalement traduite
CONTRE Jeu en Anglais, Un peu figé, très difficile.

LE CONSEIL.
Indispensable pour tout amateur de jeu d'aventure, maîtrisant l'anglais.

SPACE ACE

Space Ace est le nouveau jeu de Ready Soft qui avait déjà commis Dragon's lair il y a deux mois. Rappelons brièvement le principe des jeux de DON BLUTH'S. Vous contrôlez vaguement un personnage dans une série de scènes de dessins animés. Dans chacune de ces scènes, pour la franchir, il existe une action unique à faire à un moment précis (c'est à la demie seconde près) et si cette action n'est pas faite exactement comme il le faut, quand il le faut, c'est la mort ! Avec ce principe hautement débile, l'éditeur se vante d'avoir des jeux interactifs. Si l'interactivité se limite à ça, peiner comme un malade à appuyer sur une touche dans une fraction de seconde en regardant des scènes de dessins animés, alors, le monde interactif du XXIme siècle que nous promettent tous les augures ne vaut pas la peine d'être vécu et je me retire tout de suite élever des chèvres dans le Larzac, ou, mieux encore, dans une lamaserie au Tibet. Bref, c'est une fois de plus à mon avis totalement inepte, et injouable (en 1H de jeu, avec plusieurs amis, nous avons franchi une fois la première scène, mais sans savoir ni comment ni pourquoi). Ceci dit, il y a des gens qui aiment ce genre de jeux, puisque j'ai vu des personnes faire passer leur Jaguar en version américaine rien que pouvoir jouer à Dragon's lair.

Au niveau des améliorations par rapport à ce dernier titre, notons quand même que la compression vidéo semble mieux maîtrisée (c'est nettement moins pixélisé) et que cela marche maintenant aussi bien sur les consoles européennes que les consoles américaines (ce qui n'était donc pas le cas du premier titre de cette gamme qui refusait de fonctionner sur les machines européennes). Rien de mieux par contre au niveau de la bande son, toujours difficilement audible, des langues et du packaging : le jeu est une fois de plus totalement en Anglais, la doc est elle aussi intégralement dans la langue de Shaskpeare et le tout est fourni dans un boîtier CD classique qui n'a rien à voir avec les boîtiers CD luxueux et originaux fournis par tous les autres éditeurs pour tous les jeux CD ROM Jaguar.



Au chapitre des nouvelles (bonne ou mauvaise, c'est à vous de voir), notons que toute la gamme de vieux jeux de ReadySoft (ces jeux datent de 1983) est annoncé sur Jaguar CD. Espérons que BrainDead 13, leur seul titre récent (il date de 1995) qui doit sortir le mois prochain sera plus intéressant.

SUPPORT: Cartouche
GENRE : Dessin animé (soit disant) interactif
POUR : Rien
CONTRE : jeux ayant mal vieilli, ininté-rêt total.
LE CONSEIL: à éviter absolument, sauf si vous êtes un fana de ce genre de jeu (mais, dans ce cas, pour le prix, une visite chez le psychiatre serait peut-être plus intéressante).

ZOOP

Quelle que soit la qualité du jeu (qui en plus est correcte, comme vous le verrez dans la suite de l'article) La sortie de ZOOP sur Jaguar aujourd'hui constitue en elle-même une bonne nouvelle. En effet, ZOOP est un jeu qui vient d'être lancé sur la scène informatique avec une bonne campagne de marketing comme le successeur de Tetris (par exemple des revues aussi sérieuses que l'Observateur ou Télérama y ont consacré de cours articles). Et ZOOP est sortie en même temps sur tous les supports : PC, MAC, SEGA, etc.. et Jaguar C'est la confirmation que la Jaguar fait partie des supports informatiques murs sur lesquels il faut sortir aujourd'hui.

Ces aspects commerciaux indéniables mis à part, que vaut ZOOP. Au niveau graphisme, disons le tout de suite, c'est assez médiocre. Les couleurs sont criardes et peu nombreuses, les graphismes pas hyper fins. Au niveau musique et bruitage, c'est un peu mieux, rien de transcendant, mais ça va. Ceci dit, Tetris ne brillait ni par son graphisme, ni par ses musiques et, je l'ai déjà dit, ZOOP se veut le successeur de Tetris. Cette succession est-elle réussie ? Je n'en suis pas totalement convaincu, mais c'est quand même pas mal. Essayons de décrire le jeu, ce qui est une tache ardue. Autant, sur un écran, il est facile à comprendre, autant la description n'est pas simple.

Vous contrôlez un système de tir, sur une plate forme de 5 * 5, au centre de l'écran. Tout autour de vous, des 4 directions (en haut, en bas, à droite et à gauche), des pièces apparaissent perpétuellement, formant des lignes qui se rapprochent de plus en plus de vous si vous ne faites rien. Vous perdez lorsque l'une de ces lignes a atteint votre plate forme. Pour éviter cette extrémité fatale, vous pouvez tirer sur une ligne. Si

la pièce en bout de ligne porte la même couleur que vous, elle disparaît, et vous marquez des points. Si la pièce n'est pas de votre couleur, vous échangez votre couleur avec celle de la pièce.

Prenons un exemple : vous avez devant vous une ligne constituée (dans l'ordre en s'éloignant de vous) d'une pièce rouge, d'une pièce verte et de deux pièces bleues. Supposons que vous soyez jaune. Vous tirez. Vous devenez alors bleu (en prenant la couleur de la pièce de dessus) alors que la pièce de dessus devient jaune. La ligne devient donc rouge vert bleue jaune.

Supposons maintenant que lorsque vous avez tiré, vous n'étiez pas jaune, mais bleu. En tirant, vous éliminez les deux pièces bleues, ce qui vous rapporte beaucoup de points, et vous prenez la couleur de la première pièce non éliminée (donc le vert). Vous devenez donc vert avec une ligne raccourcie qui devient rouge bleue (puisque vous étiez bleu).

Ça va, vous suivez ? Bon, ça peut paraître simple, avec une ligne. Le problème, c'est que vous devez gérer en fait simultanément 20 lignes (4 * 5), et que ça va assez vite. Très vite, il devient difficile de raisonner suffisamment rapidement, et les premières parties se terminent souvent par des tirs répétés et convulsifs quasiment au hasard dans toutes les directions, comme les premières parties de Tétris se terminaient par des amoncellements ridicules de pièces ne s'emboîtant absolument pas.

Au niveau jouabilité, mis à part que les niveaux me semblent devenir difficiles très vite (j'ai du mal à tenir au niveau 3), il faut reconnaître que la croix directionnelle du Joypad n'est pas l'instrument idéal pour indiquer à toute vitesse des directions. Pour se promener dans un labyrinthe, elle est bien ! Pour des jeux de combats ou de réflexe, quelque chose de plus gros et plus physique (style Joystick à "clic" classique) serait plus approprié. Sinon, pour peu que l'on aime ce genre, c'est pas mal. Ça n'exploite absolument pas les caractéristiques de la Jaguar, on pourrait faire le même sur Falcon, sur ST (ça ferait même un bon shareware pour la rubrique DomPub et-ou pour la disquette, si quelqu'un veut le faire, il est le bienvenu), voir même sur des antiquités brocantes style Amstrad/Oric (pour remonter à la préhistoire de l'informatique), mais c'est sympathique quand même. Reste que 399 F, même si le concept est intéressant et novateur, par rapport à la réalisation et au travail de programmation demandé, ç'est tout de même un peu cher.

SUPPORT : cartouche
GENRE : réflexion/réflexe
POUR : Concept
CONTRE : prix par rapport à la réalisation moyenne
LE CONSEIL : indispensable pour ceux qui aiment le genre, évitable pour les autres. Une fois de plus, à essayer avant d'acheter si possible
(NDLR : mais à quoi sert ta rubrique, Marc, si elle ne suffit plus à décider ou non d'un achat ?)(NDLR: le précédent NDLR fait partie intégrante de l'article, il est signé de son auteur)

Trucs et astuces :

Commençons cette nouvelle sous rubrique par un appel à l'aide : si vous connaissez des trucs et astuces, des cheat-codes ou des stratégies personnelles dans vos jeux jaguar, n'hésitez pas en faire bénéficier le monde Jaguariste français en nous les envoyant par courrier à la Terre du Milieu BP 13 74310 Les Houches. Précisez "Rubrique Jaguar" sur votre enveloppe. Merci d'avance.

Cet appel lancé, passons aux trucs du mois.

Le premier me vient de l'AEO 409, mais comme toute le monde n'a pas accès à l'AEO ou ne lit pas l'Anglais, je n'ai aucune honte à le citer ici. Il concerne SUPER BURN OUT, et c'est enfin le système pour avoir la super moto idéale qui nous manquait à tous pour battre nos records. Il suffit pour cela d'appuyer sur les touches 2 1 7 9 puis 4 pendant l'écran titre. Un beep musical indique que la commande est prise en compte, et il est alors possible dans le choix des motos de choisir la "Punisher". Attention, le code doit être réintroduit après chaque extinction de la Jaguar.

Les autres astuces concernent Baldies. J'ai beaucoup joué à ce jeu depuis le mois dernier, et il est réellement génial. Dommage que le jeu soit bugué, et qu'il plante donc de temps en temps (d'où l'intérêt de sauver les niveaux atteints sur la Memory Track et/ou de noter les codes). Tous les 20 niveaux, le terrain de jeu change. Après l'herbe grasse du midwest du début, vous aurez donc accès pour les niveaux 21 à 40 à la glace gelée de l'Alaska. Pour vous aider à y arriver, voici les codes d'accès des niveaux 9 à 20.

9 : 95555366
10 : 95532656
11 : 22938689
12 : 89232323
13 : 22513979
14 : 3372852
15 : 66977534
16 : 22597714
17 : 94212475
18 : 65545266
19 : 26395999
20 : 26481912

Suite le mois prochain avec les clefs 21 à 40.

Quelques astuces : le laboratoire est un élément totalement indispensable. En effet, même s'il est possible de faire réfléchir les scientifiques et d'avoir des inventions classiques dans une maison ou un baraquement militaire, seuls les laboratoires permettent des inventions évoluées. Par exemple, si vous capturez un putois, et le posez délicatement dans le labo, vos scientifiques seront alors à même de réaliser un parfum de putois, que vous pourrez ensuite mettre dans une maison ennemie, contraignant 5 occupants de cette maison à la fuir en toute hâte. Voici un petit tableau des inventions possibles de cette manière.

Lapin -- › Bonus à poser sur une de ces propres maisons : augmentation de fertilité. Les habitants de la maison se reproduisent 2 fois plus vite.
Renard -- › Malus. A poser dans une maison adverse. Les habitants de cette maison se reproduisent deux fois plus lentement.
Vache -- › Vache explosive. A utiliser contre l'ennemi.
Serpent -- › venins. A utiliser dans une maison ennemie.
Rocher -- › pluie de Roc. A utiliser sur le terrain de l'ennemi.
Poisson -- › Pluie de poisson. A utiliser sur le terrain de l'ennemi.

Dans certains niveaux, vous aurez droit à plusieurs adversaires simultanément. Lorsqu'ils se tapent entre eux, pas de problème, mais lorsqu'ils se liguent contre vous, cela devient très dur. Surtout lorsqu'ils truffent votre terrain de pièges et envoient des militaires lancer des grenades contre vos habitations à tour de rôle. La bonne solution est très simple. Elle consiste à construire sur le même terrain que l'un des ennemis, au lieu de construire dans le coin isolé ou vous place la console au début. En effet, en construisant chez un ennemi, vous aurez les avantages suivants :

cet ennemi ne mettra pas de piège sur votre terrain, car ce serait les mettre également sur le sien.

Il vous aidera à terra former le terrain, où le fera à votre place. Lorsqu'un militaire sera expédié par un des autres ennemis, au lieu de s'acharner à envoyer des grenades sur vos seules habitations, il les repartira sur toutes les habitations du coin, affaiblissant ainsi votre voisin, et réduisant vos propres dégâts. C'est grâce à cette ruse que j'ai réussi à passer le très difficile niveau 34.

Marc ABRAMSON

	Space Ace	Zoop	Myst
Graphisme	70%	50%	85%
Sons :	40%	60%	85%
fluidite :	65%	--	--
Maniabilité :	5%	70%	70%
interet :	20%	70%	85%
Moyenne :	40% (et c'est bien noté)	62%	81%

En direct d'Internet

par Anthony Guye-Vuillème (aguye@ulys.unil.ch)

La grande info : Fusion d'Atari et de JTS Corporation

Quand on écrit pour un journal, il y a parfois des informations plus pénibles à annoncer que d'autres. Si ce n'est pas la mort officielle d'Atari que je dois vous annoncer, c'est sans doute tout de même la défaite d'une certaine idée de de l'informatique qui était incarnée par Atari. Pourquoi cette entrée en matière quelque peu négative ? Atari Corporation recentre son activité autour de la fabrication de disques durs amovibles pour PC.

Les faits

Le 13 février 1996, Atari annonce officiellement sa fusion avec le fabricant de périphériques JTS Corporation. JTS est spécialisé dans la fabrication de disques durs amovibles et de disques durs 3 pour portables. La prise de participation d'Atari dans JTS est de 60%, et la firme de Sunnyvale s'engage à injecter immédiatement une somme de 25 millions de dollars pour relancer l'entreprise. Les activités du groupe se feront toujours sous le nom de JTS, et la direction reste sous le contrôle de Jugi Tandon, les Tramiels devant se contenter d'un poste au conseil d'administration.

L'avenir de la jaguar

L'avenir de la division "Atari Interactive" regroupant les activités jaguar et les développements pour les autres plates-formes est l'objet de nombreuses rumeurs. L'organisme de presse "Multimedia Wire", dont les informations sont habituellement sérieuses, affirme qu'Atari recherche activement un repreneur pour sa division jeux vidéos et que plusieurs importantes compagnies ont été approchées. Plusieurs noms circulent, celui revenant le plus souvent étant "Activision". D'un autre côté, le directeur financier de JTS a déclaré que si le fer de lance de la nouvelle compagnie se trouvait du côté de la fabrication des disques durs, il n'existait pas de projet à court terme concernant une telle vente. Une prise de position officielle des Tramiels serait dans ces circonstances bienvenue.

Pour la petite histoire

Jugi Tandon, le fondateur et directeur de JTS, est un ami personnel des Tramiels. C'est d'ailleurs déjà lui qui fournissait les lecteurs de disquettes des Commodore 64. -Le retour surprenant de Jack Tramiel à la tête d'Atari semble dû à de relativement graves problèmes de coeur de son fils Sam. Quoiqu'on pense de Sam Tramiel et de son activité de directeur d'Atari, il faut ici lui souhaiter sans aucune arrière-pensée un prompt rétablissement. -Jeff Minter, le virtuose de la jaguar, a malheureusement quitté Atari. Avec beaucoup de peine, il a décidé de rejoindre les deux ingénieurs concepteurs de la jaguar, qui sont sur le point de terminer pour leur propre compte une nouvelle console attendue comme révolutionnaire. Jeff aura été à lui tout seul le développeur le plus prolifique de la jaguar avec trois titres, puisque le tant attendu Defender 2000 sort en ce moment. Il part sans animosité envers Atari ou les Tramiels, et espère bien pouvoir à l'avenir reprendre cette collaboration.

Une note d'optimisme

Comme on l'avait pressenti le mois passé, la bourse réagit plutôt bien à ces changements chez Atari. Le 16 février, l'action a même atteint la barre des 4$, chose qui ne s'était pas produite depuis très longtemp. Et ceci avec un volume d'actions échangées véritablement énorme !

Vous connaissez maintenant les faits, et je suppose que chacun va y aller de sa propre interprétation. Quoique vous pensiez de ces nouvelles, il ne faut pas oublier que ce sont avant tous les utilisateurs qui font vivre ou mourir une plate-forme. Alors lisez attentivement les autres articles de ce ST-Mag, et faites le bon choix !

Les Aventures de MOKTAR

Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.

Par correspondance uniquement,

64 F

auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM104

A PROPOS DES EDUCATIFS GENERATION 5

La gamme GENERATION 5 est sortie depuis un bout de temps déjà, mais si j'y reviens aujourd'huis, c'est parce que lors du FORUM DES APPLICATIONS ATARI, GENERATION 5 avait ses produits représentés par OXO CONCEPT et que cela a permis une (re)découverte de ces éducatifs de grande qualité sur nos machines.

Aussi, à l'heure où tout le monde vante les vertus inestimables des éducatifs multimédias sur CD ROM, il apparaît finalement que ces logiciels sur disquettes, non seulement tiennent la route, mais en plus sont d'une qualité supérieure à la majorité des CD-ROMS de ce type que j'ai pu voir jusqu'à présent. La gamme actuelle se décompose en trois catégories : la série EUREKA, la série LES BASES DE... et enfin quelques titres isolés.

EUREKA

Cette série se sous-titre "découvrez les mondes merveilleux du savoir". On y trouve des cours de maths pour les classes de 6ème, 5ème, 4ème et 3ème.

LES BASES DE...

LES BASES DE... regroupe l'apprentissage des langues : l'allemand, l'anglais, l'espagnol et le français auquel se rajoute le français écrit, ainsi qu'un programme de dessin du type ART FOR KID'S.

DIVERS

Là on trouve LES GENIES DE L'ACADEMIE pour la révision du français, SCOOP jeu de société et CHALLENGE FOOT... jeu de foot.

PRINCIPE

En fait le principe de tous ces logiciels est de vous faire oublier que vous apprenez. Tout est réalisé sous forme de jeu (d'où le nom GENERATION 5 rappelant GENERATION 4 le mensuel du jeu de PRESSIMAGE ?) avec des graphismes superbes, des animations et des sons digitalisés. J'avoue avoir été extrêmement surpris par la qualité et l'aspect ludique de ces produits après avoir vu plusieurs éducatifs sur CD ROM où le côté jeu fait beaucoup plus figure de prétexte. Ici c'est un tout parfaitement intégré et à aucun moment on ne sent qu'on est "en cours". Sans doute est-ce là la clef du succès qu'ils remportent auprès des jeunes, même s'ils ont joué à RAYMAN ou ZOOL juste avant.

La palme du "détournement" revient certainement aux MATHS de la série EUREKA. Si on a l'habitude d'étudier les langues de façons agréable (BD en langues étrangères, films, laboratoire...), les maths ont toujours gardé un aspect rébarbatif. Ici c'est à une véritable promenade au milieu des énoncés, théorèmes et autres règles algébriques et géométriques que nous convie GENERATION 5. Les dessins sont très réussis, le fonctionnement on ne peut plus simple et les icônes en couleurs et boutons en relief sont là pour nous rappeler que GENERATION 5 avait une sacrée longueur d'avance à l'époque de la sortie de la gamme EUREKA. Même le tableau des scores est franchement réussi.

Au vu des tarifs auxquels ces programmes sont disponibles et partant du principe que beaucoup d'enfants ont hérité du ST de leurs parents, j'engage ces derniers à se lancer dans ces éducatifs sans modération. Ils feront le bonheur de leurs enfants tout en réduisant considérablement leur angoisse au sujet des résultats scolaires de leurs enfants.

En fait c'est l'école même qui devrait enseigner le savoir de cette façon. En ce sens GENERATION 5 préfigure peut-être ce que sera l'école de demain (si cela pouvait être vrai ! ! !).

Godefroy de MAUPEOU

Recevez vos jeux directement chez vous sans autres frais

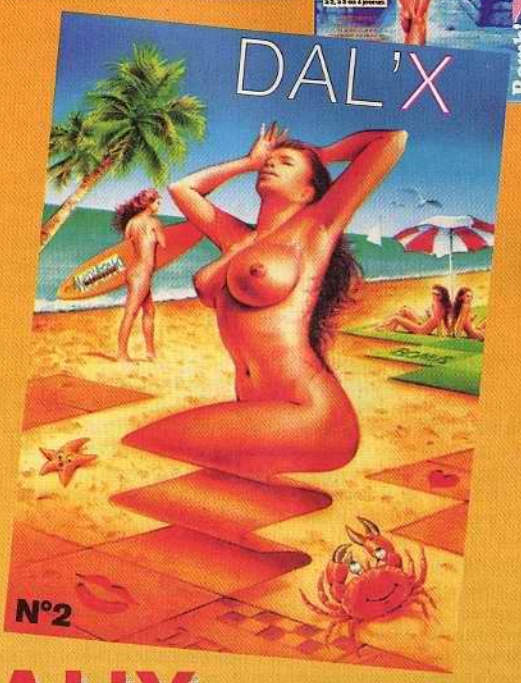
3617 DHA2

Commandez par Minitel

BOMB'X

50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.
2 extensions disponibles avec 20 niveaux et 10 images supplémentaires.

Par correspondance uniquement



DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

BON DE COMMANDE à retourner à
MEDIAGOGO,
210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

36 17 DHA2

☐ N°1: Bomb'X	69 F
☐ N°2: DAL'X	69 F
☐ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X	120 F
☐ Extensions 1 de Bomb'X - Special STARS'X	59 F
☐ Extensions 2 de Bomb'X - Special DUOS	59 F
☐ Extensions 1 de Dal'X (10 niveaux supplémentaires-ne nécessite pas Dal'X)	59 F

STM 104

Montant: ..... F + 15 F de port = Montant total ..... F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

SYJET SOCIETY

Ca y est ! SYQUEST entre dans la danse des cartouches amovibles de très grosses capacités. Le MCD et le JAZ trouvent donc un challenger de plus. Son nom ? SYJET !

Ledit SYJET utilisera des cartouches 3,5 Pce d'une capacité de 1,3 Go avec un temps d'accès moyen de 11 ms et un taux de transfert soutenu de 6 Mo/s. Pas mal, non ? Et ce n'est pas tout ! Il pourra également utiliser des cartouches de 650 Mo. Les tarifs seront de 2 695,00 F H.T. pour le lecteur, 499,00 F H.T. pour la cartouche 1,3 Go et 325,00 F H.T. pour celle de 650 Mo.

GdM

PERIPHERIQUES

dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

extensions à la pelle !

FRONTIER SOFTWARE nous gratifie ce mois-ci de quatre produits "hardwares" réalisés par WIZZTRONICS. Et non, il n'y a ni BARRACUDA, ni HAWK, mais que cette déception ne nous empêche pas de vous relater les qualités et défauts de ces nouveautés, même si elles ne révolutionnent pas le marché.

OXO CONCEPT, de leurs côtés, sortent deux cartes mémoire d'un type très intéressant, puisque l'une permet de mettre 8 mégas de TT RAM dans votre FALCON en sus des 4 actuels et l'autre, la nouvelle CentRAM, casse les prix des cartes d'extensions 16 mégas.

DEKA 2 Keyboard Adapter

Voici un nouvel adaptateur de clavier PC pour tout ATARI du STF au FALCON. Il existe déjà plusieurs produits similaires de par chez nous et l'ADAPTAKEY de OXO CONCEPT qui semble recueillir la majorité des suffrages. Alors, qu'apporte DEKA 2 ?

DEKA 2 est un adaptateur externe. C'est à dire qu'il y aura une petite boite entre votre ordinateur et votre clavier. Celle-ci se connecte sur votre ATARI à l'aide d'un câble et de deux embases du même type qu'un clavier de TT (ou MEGA STE) : une pour les 520 et l'autre pour les machines à partir du 520 STFm (hormis les MEGA ST, TT et MEGA STE pour cause de prise de ce type déjà existante). Ces embases sont simples à monter et font "très propres" une fois installées. Le brochage des fiches sur l'ordinateur est le même que celui du TT. Du coup on peut même s'en servir pour brancher un clavier de TT ou de MEGA STE. Le DEKA devient alors totalement inutile.

Mais comme vous avez déboursé x francs pour acquérir un adaptateur de clavier PC, j'imagine que c'est ce que vous allez y mettre. Vous serez alors heureux d'apprendre que le boîtier DEKA 2 est très bien fini et que le port souris et le port joystick y sont implémentés. Il n'y a pas de programme à mettre en AUTO, ni de configuration. Il faudra donc accepter le fait que les touches mortes ne soient pas utilisées ou alors en de façon définitives. En effet les touches HELP et UNDO sont transférées en F11 et F12 ainsi que les flèches vers le haut et vers le bas respectivement en (et).

Il n'y a rien à dire de plus. C'est un produit dont on sent la qualité de fabrication, mais qui reste tout de même moins nettement moins souple que l'ADAPTAKEY, et pose un problème d'assignation des touches par rapport à la sérigraphie pour les claviers français.

COMPATIBILITY PLUS

Vous avez un ST et vous désirez y installer un TOS 2.06, voici une nouvelle solution. Nous n'avons malheureusement pu la tester, mais sachez que COMPATIBILITY PLUS se présente sous la forme d'une carte à double connecteur à enficher à l'emplacement de votre 68 000 (le 68 000 au-dessus et le TOS 2.06 en dessous), et d'une disquette d'accessoire. L'installation à l'air relativement simple et ne demande visiblement qu'une soudure. La doc vous montre bien tous les emplacements selon votre machine.

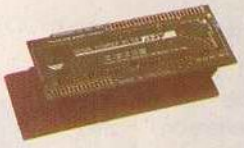
Notez également que vous avez la possibilité de mettre un interrupteur pour passer de votre ancien TOS au 2.06 et vice versa, d'ou le nom COMPATIBILITY PLUS.

Cette extension est livrée sans TOS 2.06, ce qui vous évitera d'en avoir un en anglais.

PORT CARTOUCHE

Voici une rallonge de port cartouche qui peut rendre bien des services lors de la mise en TOWER. Rien à dire de plus, si ce n'est que la réalisation est très propre, ce qui n'est pas étonnant vu qu'il n'y a rien de bien compliqué dans une extension de ce type.

FALCON MEMORY UP-GRADE



Là par contre, nous avons à faire à un produit nettement plus intéressant dans le sens où, si les cartes d'extensions 16 mégas pour FALCON sont légions, celle-ci permet enfin de garder le carénage ainsi que le haut parleur comme "d'origine". En effet, la barrette mémoire se met en dessous de la carte et du coup cette dernière ne prend pas plus de place qu'une carte 4 mégas classique. De plus elle permet de mettre 4 ou 16 mégas sans avoir à la changer. Il suffit pour cela de faire un pont de soudure entre deux points sur la carte lorsqu'on augmente la mémoire.

Ladite mémoire se présente sous la forme d'une barrette SIMM 1X32 (ou 36 bits) ou 4X32 (ou 36 bits) en 72 pins. Sa vitesse doit être au minimum de 70 ns. Nous avons pu vérifier que cette carte ne provoquait pas de parasites sur l'écran avec les cartes accélératrices de type CenTURBO lorsque vous avez 16 mégas de RAM, ce qui n'est pas le cas de certaines extensions mémoire.

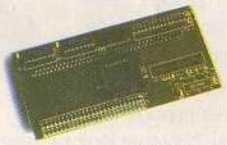
Côté Centurbo, Rodolphe Czuba nous annonce d'ailleurs avoir définitivement éliminé ce problème de compatibilité avec sa dernière mouture.

CENTRAM II

La CENTRAM II est une nouvelle carte d'extension mémoire de conception Française, puisque c'est une fois de plus Rodolphe Czuba qui en est l'auteur. Comme la carte WIZZTRONIC, elle permet d'étendre son Falcon à 14 mégas par l'adjonction d'une unique barrette SIM de 16 mégas (que l'on trouve aujourd'hui aux alentours de 2800F). Toujours comme sa concurrente, elle peut également accueillir 4 ou 16 mégas (on peut cependant se demander à quoi sert cette option : qui va acheter une carte d'extension pour y mettre une barrette de 4 mégas, alors que le Falcon est livré d'origine avec une carte de 4 mégas. Certes, cela permet de revenir à 4 mégas si on dispose d'une barrette de 16 et d'une barrette de 4, mais pourquoi revenir à 4 quand on peut avoir 14 ?). Ce choix entre 16 et 4 mégas se fait cependant plus facilement, puisqu'il suffit cette fois ci de bouger un cavalier (et de changer la barrette) et le tour est joué. Autre avantage par rapport à sa concurrente, elle est légèrement moins onéreuse (seulement 390F, ce qui mène l'extension mémoire 16 mégas aux alentours de 3200F).

Seul défaut de cette carte, il est impossible de conserver le blindage métallique dans le Falcon quand la carte est installée. De toute façon, personne n'a jamais compris à quoi pouvait bien servir ce blindage (à part à embêter tout le monde dans les opérations de SAV, et à porter l'immonde haut parleur interne du Falcon. Ce ne sera donc pas une grosse perte).

CARTE MAGNUM



Moins traditionnelle est la carte d'extension mémoire Magnum. Beaucoup plus chère (puisqu'elle coûte 1290 F vide), cette carte s'installe, sans soudure également, en plus de la carte de mémoire d'origine du Falcon, en utilisant pour cela le port d'extension interne. Ainsi, si vous disposez d'un Falcon de base à 4 mégas, la Magnum vous permet d'atteindre des capacités mémoires originales de 8 ou de 12 mégas, en rajoutant une barrette de 4 (prix environ 750F) ou de 8 mégas (environ 1450F). La magnum constitue ainsi un complément indispensable à la carte graphique NOVA, en permettant enfin de disposer de plus de 4 Méga sur Falcon équipé d'une telle carte graphique.

Autre originalité de la carte, elle nécessite l'installation d'un programme dans le dossier Auto. Enfin, il est à noter que la mémoire rajoutée est de la TT RAM.

Pour ceux qui ne le sauraient pas, rappelons que la TT RAM est une mémoire rapide, qui n'est pas ralentie par les rafraîchissements d'écran (et donc donc la vitesse d'accès est la même quel que soit le mode graphique utilisée, contrairement à la RAM classique). Inconvénient de la TT RAM, mis à part quelle nécessite un contrôleur de mémoire spécifique assez onéreux (visible sur la magnum, ce qui explique le prix de celle-ci), cette mémoire n'est pas accessible pour les opérations de DMA : elle ne peut donc pas être utilisée pour faire du direct to disk, ou pour servir de mémoire d'écran. De ce fait certains programmes (comme Cubase) ne supportent pas ce type de mémoire. D'autres nécessitent d'être configurés pour l'utiliser correctement. En effet, cette mémoire peut être utilisée pour stocker le programme lui-même, ou bien les données du programme, ou encore pour stocker données et programme (ou même pour ne stocker ni les données ni le programme, ce qui consiste à dire que le programme n'utilise pas du tout cette mémoire et ne reconnaît que la mémoire classique). Un programme livré avec la Magnum permet de paramétrer chacun de ces programmes.

Les gains de temps apportés par la TT RAM peuvent varier suivant le programme, et son utilisation mémoire. A titre indicatif, voici un petit tableau comparatif effectué avec un programme de test, ne faisant que des bêtes accès mémoires. Il compare les vitesses obtenues avec les différentes cartes et les différents paramétrages du programme ; en fonction de la résolution. Dans les colonnes qui comprennent plusieurs mesures, la première mesure est donnée comme référence au mode le plus rapide d'un Falcon (à savoir le mode monochrome), alors que la seconde mesure (celle entre parenthèse) compare la vitesse à celle obtenue avec une mémoire traditionnelle pour le même nombre de couleurs.

On voit ainsi, que, dans le meilleur des cas (programme supportant la TT RAM pour le programme et les données), en restant à vitesse constante, quel que soit le mode graphique, la TT RAM de la carte Magnum peut apporter un gain de plus de 50% dans les modes graphiques les plus lents du Falcon, ce qui est loin d'être négligeable. Pour l'utilisation d'un programme comme Calamus SL (qui la supporte très bien) en 256 couleurs, la Magnum constitue ainsi une excellente extension mémoire, en offrant non seulement un gain de mémoire, mais également un sensible gain de puissance (ou plus exactement, en évitant une perte, ce qui revient finalement au même).

DEKA II

toutes machines
Distribué par FRONTIER SOFTWARE
les plus : belle finition
les moins: pas configurable

COMPATIBILITY PLUS

ST(E), MEGA ST(E)
Distribué par FRONTIER SOFTWARE
les plus : bi tos
les moins : ?

PORT CARTOUCHE

toutes machines
distribué par FRONTIER SOFTWARE

FALCON MEMORY UPGRADE

FALCON uniquement, 490 F
Distribué par FRONTIER SOFTWARE
Les plus : il n'est pas nécessaire de retirer le blindage
Les moins : Un peu plus chère que la CENTRAM, soudure pour passer de 4 à 14 mégas

CENTRAM II

FALCON uniquement, 390 F
Disponible chez : OXO CONCEPT et CZUBA
Les plus : Choix 4 ou 14 mégas par cavalier, un peu moins chère que la FALCON MEMORY UPGRADE
Les moins : Nécessite la suppression du blindage métallique interne

MAGNUM

FALCON uniquement, 1290 F
Disponible chez OXO CONCEPT
Les plus : La seule carte en France qui permet de passer à 8 ou 12 mégas sur son Falcon, mémoire plus rapide
Les moins : Prix élevé, certains programmes doivent être paramétrés

Godefroy de MAUPEOU
Marc ABRAMSON

Nb de couleur	Carte mémoire normale TT RAM	Magnum prgm TT RAM	Magnum données TTRAM	Magnum tout
2	100%	101% (101%)	105% (105%)	106% (106%)
16	88%	89% (102%)	102% (118%)	106% (121%)
256	70%	73% (105%)	102% (144%)	106% (152%)

STYLUS PRO XL : suite !

Mathias AGOPIAN me souffle qu'il y a quelques erreurs dans mon article sur la STYLUS COLOR PRO XL. Je lui laisse donc le soin de les corriger. Mais auparavant, je voudrais signaler que D2M imprime bien avec la STYLUS COLOR sous les drivers SpeedoGDOS de la façon suivante : il faut vider la mémoire avant de lancer l'impression. De plus, avec le mode d'impression sans visualisation, vous pouvez imprimer en 24 bit quelle que soit la résolution utilisée pour lancer D2M. Il y a donc maintenant un moyen d'imprimer des images bitmap en 24 bit et A3 sur ATARI avec les drivers SpeedoGDOS. Depuis, il y a également la possibilité de charger du TGA dans ARABESQUE 2 et de titrer (ou dessiner) en vectoriel par dessus (ou à côté bien sûr) car ARABESQUE 2 gère très bien SpeedoGDOS.

Quant à mes problèmes "temporels" d'impression, ils proviennent du fait que mon FALCON, suite à un bidouillage heureusement retiré de la vente, a des problème de SCSI. Comme LOIS utilise la mémoire disque quasiment d'office pour le fichier à imprimer, il était donc logique qu'il ait des problèmes d'accès irréguliers et mette donc des temps d'impression fantaisistes.

Godefroy de MAUPEOU

Stylus Color :

Premier modèle, les caractéristiques sont :

Impression 720 DPI
- **Papier couché 720**
- **Papier glacé**

Impression 360 DPI
- **Papier Normal**
- **Papier couché 360**
- **Papier transparent spécial**

EPSON

Stylus PRO/PRO XL

Cette imprimante est plus rapide car la tête ne revient pas a sa position de repos lorsque cela est inutile. Le gain sur une page A4 se situe environ à 2 Minutes en 360 DPI et 5 à 6 minutes en 720 DPI (sur ATARI avec les drivers Speedo).

Impression 720 DPI
- Papier Normal (grâce au mode "micro-dot" qui réduit vraiment la taille des pixels (30%).
- Papier couché 720
- Papier glacé
- Papier transparent

Impression 360 DPI
- Papier Normal
- Papier couché 360
- Papier transparent

Stylus Color II

Elle remplace la Stylus Color.

Cette imprimante est plus rapide que la PRO/XL grâce à l'optimisation de la tête d'impression de même son déplacement est deux fois plus rapide lorsque la tête n'a rien à imprimer.

L'avantage de cette imprimante est une très bonne qualité d'impression sur papier normal en noir (en effet le noir de la stylus color était plutôt anthracite).

Impression 720 DPI
- Papier normal en Noir (les drivers Speedo sur ATARI autorisent néanmoins l'impression en couleur).
- Papier Couché 720
- Papier glacé

Impression 360 DPI
- Papier normal (dans ce cas l'impression se fait en CYM+K et non en CYMK)
- Papier couché 360
- Papier transparent

Stylus Color IIs

C'est une Stylus II dont la résolution maximale et 360 x 720 dpi et qui est équipée soit d'une cartouche noire soit d'une cartouche CYM (comme la HP500c). L'impression en couleur se fait donc en CYM et non en CYMK. Cette imprimante peut également imprimer sur du papier glacé.

Temps d'impression avec les drivers Speedo (mesuré sous Loïs) :

(Falcon 4Mo (1.5 Mo libre), disque SCSI, image TGA 24 bits de 9 Mo.

L'image est imprimée en pleine page (bord-bord).

A4 180 DPI: 4 Minutes
A4 360 DPI: 12 Minutes
A4 720 DPI: 35 à 50 Minutes
A3 360 DPI: 35 à 50 Minutes
A3 720 DPI: 2 à 3 heures.

Remarque : le temps est variable pour les hautes résolutions et/ou pour les grands formats de page. Le temps dépend de l'image et de la mémoire disponible ainsi que de la vitesse du disque dur. En fait le temps est aussi variable pour les autres résolutions, mais cela est moins sensible (cela varie de quelques minutes).

Prix des papiers (indicatif) :

Couché 360 : 150Frs le paquet de 150 feuilles A4.

Couché 720 : 300Frs le paquet de 150 feuilles A4.

Glacé : environ 400Frs le paquet de 40 feuilles A4.

Environ 40 Frs la feuille A3

Environ 70 Frs la feuille A3+/B5

Transparents : environ 400Frs le paquet de 40 feuilles A4

Remarques

Les programmes qui marchent avec les drivers Speedo.

En couleurs : atari Works, Arabesque 2, Kandinsky, D2M, Vision.

En noir : papyrus Gold.

Je rappelle que SpeedoGDOS EST LE SEUL système d'impression OFFICIEL sur ATARI et que si tous les programmeurs l'utilisaient, tous les programmes seraient capables d'imprimer en 16 mi-lions de couleurs à l'heure actuelle (comme c'est le cas sur Mac et sous Windows).

Mathias AGOPIAN

revue de presse

Ce mois-ci, nous serons essentiellement orienté sur les fanzines, n'ayant rien reçu de la presse étrangère. On se réjouira par contre de l'arrivée dans nos colonnes de deux petits nouveaux LYNX CONNECTION et JAGUAR CONNECTION qui, avec de tels titres, sont bien évidement du même éditeur.

ST ECHOS

n°7
Janvier/Février 1996

Un numéro plus maigre que le précédent et surtout assez pessimiste sur l'avenir ATARI.

Le gros titre, ce sont les salons ATARI, bien que le FORUM DES APPLICATIONS ATARI ne soit traité qu'en 12 lignes. Il y a même une phrase assez étonnante dans ces douze lignes, je cite : "Il est vrai que les mouvements sociaux n'ont pas arrangé les choses, mais si l'ATARI SHOW 3 avait pris la place de ce salon, on aurait trouvé quelques choses à dire. Ce n'est pas le cas ici !!!"

Si je comprends bien, ST ECHOS trouvant qu'il n'y avait que peu de nouveautés au FORUM en déduit que s'il s'était appelé ATARI SHOW, les exposants auraient présenté des produits plus intéressants. Comprenne qui pourra ! Pour le ProTOS, c'est assez succin et Philippe DELPEX s'arrête surtout sur les émulateurs ATARI sur PC ou MAC qu'il semble découvrir cette année. Un rappel, JANUS, GEMULATOR existent depuis pas mal d'années, MagicMAC depuis presque deux ans, CUBASE PC/MAC un bail et la version OS2 de PAPYRUS depuis plus d'un an, quant à sa version MAC, elle n'est ni plus ni moins que la version ATARI émulée avec MagicMAC. Que les éditeurs fassent de plus en plus des versions multimachines est une évidence, mais qui ne touche pas que le monde ATARI. faut-il tirer pour autant la conclusion que le ProTOS'95 était le dernier salon ATARI comme c'est écrit en début d'article, il y a là un pas que ST ECHOS, sans doute en proie à un pessimisme avancé, franchit un peu allègrement à mon sens et si, pour notre part, nous ne faisons pas partie des "français qui sont encore dans le renouveau ATARI" (je cite), nous ne pensons pas pour autant que ce standard soit mort. Après tout, cette crise d'identité secoue tous les partisans de la différence informatique qui refusent le diktat de Bill GATES qu'ils s'appellent ATARI, APPLE, AMIGA, ACCORN ou récemment BI-BOX. Eux ne baissent pas les bras, alors pourquoi devrions-nous le faire ? Allez Phillipe, te laisses pas abattre. Que deviendrait on sans ta vivacité coutumière et tes coups de gueules d'atariste passionné ?

Mais ST ECHOS est un journal qui parle aussi de choses plus gaies comme un test de PAPYRUS GOLD, un excellent article sur les raccourcis claviers dans CALAMUS SL, un autre sur le compactage et enfin des renseignements pratiques (je ne sais comment appeler cela autrement) répondants certainement aux angoisses d'une majorité des ataristes de base.

Les fanas de programmation se réjouiront de lire les articles sur la programmation d'un soundtracker, les outils de programmation à disposition des développeurs en herbes.

On trouvera également le test de GEMULATOR'95, émulateur ATARI sur PC, qui fait dire à l'auteur (Christophe CORDONNIER) que, même si GEMULATOR est un très bon produit, la meilleure émulation de l'ATARI reste l'ATARI. Si Christophe se réjouit de l'existence de GEMULATOR, c'est parce qu'avec la possibilité de faire marcher le TOS sur PC, ses utilisateurs ont "enfin un système digne de ce nom". Mais il recommande surtout à ses lecteurs de ne pas revendre leur ATARI pour acheter un PC. On appuie fortement cette recommandation

FALCONNEXION

n° 96
Décembre/Janvier 96

FALCONNEXION a toujours la palme de la plus belle maquette des fanzines ATARI et ce n'est donc pas un hasard s'ils sont assez orienté "graphisme". Outre les traditionnelles rubriques PAO, PERSPECTIVES (au risque de trop insister, je conseille vivement à tous les graphistes de lire d'urgence cette série d'articles), on trouve un test de CLOE qui emballe l'auteur par sa qualité et sa rapidité et un de RAINBOW II dont l'interface désespère le même auteur. Heureusement les produits TERRE DU MILIEU ne sont pas tous mal côtés et LE GUIDE DE L'ATARI est considéré comme un achat inéluctable.

Côté jeux, on notera la bonne idée qui consiste à mettre la photo de l'auteur dans l'article. SHEER AGONY est très bien noté et on sent que l'équipe de FALCONNEXION a longtemps attendu un jeu de ce type et de cette qualité sur FALCON, même s'il semble qu'ils aient réussi un peu trop facilement à le terminer (mais c'est bien là le lot des "pros" du jeu vidéo). KILLING IMPACT est également porté aux nues, avec tout de même un brin de nostalgie lorsque Sebastien PASTORE avoue que, suite à l'échec commercial de son bébé (90 unités), il va se tourner vers le développement sur PC. Ce score est d'ailleurs absolument étonnant car KILLING IMPACT a été encensé à l'unanimité par toute la presse européenne. Alors pourquoi si peu de ventes ? Tristan COLLET me souffle que, malgré ses très très grandes qualités, ce n'est peut-être plus ce type de jeu que recherchent les amateurs. L'exemple des bonnes ventes de SHEER AGONY pourrait alors confirmer cette hypothèse.

Actualités obligent, LE FORUM DES APPLICATIONS ATARI est le gros titre de ce numéro et se conclue sur la phrase "une légère déception, mais pas une démoralisation" (tu vois phillipe, il n'y a pas que ST MAG qui ne tire pas de conclusions hâtives d'un salon ne tenant pas toutes ses promesses pour cause de grève).

Dans la série "je n'y comprends rien, vu que je ne sais pas programmer", je ne peux vous donner de détails sur les articles concernant la programmation comme si le 030 m'était compté", "architecture disque aux formats TOS/MSDOS", mais je peux vous dire l'issue du match ASSEMBLE vs DEVPAC : c'est ASSEMBLE qui l'emporte, mais ce score ne devrait pas étonner ceux qui connaissent le sérieux du développement de BRAINSTORM.

On trouve aussi un article pratique sur

l'installation de GHOSTLINK (programme permettant de phagocyter les périphériques d'un PC via un câble null-modem), ce qui est particulièrement bienvenu, ainsi que le test de la HIGHSPEED 40 considérée comme n'étant pas "un achat prioritaire" pour les petits budgets.

Pour finir je rappelle que les nostalgiques des news technologiques de ST MAGAZINE peuvent retrouver l'équivalent de celles-ci dans FALCONNEXION, alors à vos bulletins d'abonnements...

LYNX CONNEXION

n°5
Décembre 1995

Décidément les "connexions" vont bon train dans cette revue de presse. Entre FALCONNEXION et JAGUAR CONNEXION, voici LYNX CONNEXION. Cela n'est finalement pas étonnant car c'est en fait un des rôles importants du fanzine (souvent lié à un club d'utilisateur) sur la scène ATARI : connecter les utilisateurs entre eux.

Ce fanzine est envoyé gratuitement à ses adhérents. J'en conclus donc que LYNX CONNECTION est l'organe officiel d'un club d'utilisateurs. L'éditeur est un sacré passionné puisque la réalisation du magazine ne lui coûte pas moins de 8 000,00 F par numéro. Il faut que pour ce prix il achète tous les jeux afin de pouvoir les tester car ils n'ont pas plus d'entrées chez ATARI EUROPE que nous. Heureusement pour lui, LYNX CONNEXION est trimestriel.

Son gros point fort est que les jeux sont intégralement testés. Entendez par là que les journalistes vont jusqu'au bout des jeux pour pouvoir les noter dans le moindre recoin. C'est là la marque d'un professionnalisme assez rare (unique même je pense) pour être souligné.

Comme ils ont tout testé, ils savent ce qu'il faut faire et les TIPS & TRICk pleuvent à tour de pages.

Dans ce numéro 5, on trouve un dossier sur les jeux de sports. Selon L.C., il y en a huit de valables. Ces huit sont : WORLD CLASS SOCCER, EUROPEAN SOCCER, N.F.L., HOCKEY, MALIBU BIKINI VOLLEY, JIMMY CONNORS TENNIS, AWESOME GOLF et BASEBALL HEROES. Le haut du podium c'est AWESOME GOLF, mais pour qui l'a déjà vu, c'est une évidence : comment faire mieux ? La médaille d'argent va à HOCKEY et celle de bronze à MALIBU BIKINI VOLLEY.

Le gros titre c'est évidement les tests de BATTLEZONE 2 000, MISSILE COMMAND et SUPER ASTEROIDS (testés dans ST MAGAZINE le mois dernier). Pour les fanas de LYNX, c'est une déception malgré le brin de nostalgie qu'amènent ces trois titres remis au goût du jour. Malgré tout, ils restent une bonne nouvelle, à l'heure où plus personne n'espérait de nouveaux titres sur la console portable d'ATARI.

Heureusement LYNX CONNECTION continue sur des tests d'anciens titres beaucoup plus porteur comme TOKI, SWITCHBLADE 2, TURBOSUB et STELL TALONS.

Notons au passage que la carte d'identité et notation des titres devrait faire plaisir à Marc puisqu'elle se décompose en pas mal de rubriques comme par exemple celle de STELL TALONS :

éditeur : Tengen
prix : 170,00 F
type : shoot them up
difficulté : progressive
nb vies : 3 et +
continue : non
niveaux : 13
comlynx : non
notice : français
présentation : 70%
graphismes : 65%
animation : 80%
son : 65%
jouabilité : 80%
durée de vie : 90%
intérêt : 85%
note globale : 76%

Pour les TIPS, on trouve tous les niveaux de XYBOTS (3,5 pages au total), TURBO SUB, TOKI, SWITCHBLADE II, PACLAND, WARBIRDS, NINJA GARDEN, CALIFORNIA GAMES et MS PACMAN.

LYNX CONNEXION se termine avec DOCTOR LYNX qui vous explique comment décoincer une lamelle lorsque votre écran refuse de s'allumer.

Bref LYNX CONNECTION, c'est le rêve de tous les Lynxistes et j'engage ceux-ci à adhérer en masse, ils verront leur console avec un sacré coup de jeune. Et en plus il y a JAGUAR CONNEXION n°2 livré en gratuitement à l'intérieur.

JAGUAR CONNEXION

n°2
Décembre 1995

On en parle, il est donc là. Le fonctionnement est le même que LYNX CONNECTION, on ne reviendra donc pas dessus. Attaquont directement sur le vif du sujet.

C'est un coup de gueule de Pascal (BERROCAL?) l'atariomane qui suit l'édito. Pascal en veut à mort à la presse spécialisée de ne pas fait pas son boulot côté JAGUAR : jeux testés à la va-vite, "preview" n'ayant rien à voir avec le définitif, jeux testés très en retard, informations erronées... et j'en passe, tout cela avec exemples à l'appui. Franchement, on approuve, même s'ils cassent un peu un "produit maison" CD CONSOLE qui a beaucoup déçu ces derniers temps. Paradoxalement ils achètent tout de même ST MAGAZINE pour les quelques pages JAGUAR, ce qui nous fait bien plaisir.

Après le coup de gueule, le plaisir ! Celui-ci, c'est l'arrivée du lecteur CD et des jeux qui vont avec. BLUE LIGHTNING a droit un test de deux pages qui relate la déception causée par le rendu graphique. Heureusement le jeu s'avère sympa à jouer (j'approuve totalement) et il gagne une note de 80% tout comme VID GRID.

ULTRA VORTEK est très apprécié avec un 89% qui le consacre comme le meilleur jeu de baston du moment sur JAGUAR. S'ensuit BUBSY (83%) dont on apprend avec tristesse qu'il n'est plus édité, ACCOLADE n'étant plus de ce monde.

rédaction qui le qualifie de grand art et lui délivre un 94%.La palme du mois revient à HIGHLANDER qui emballe littéralement la rédaction qui le qualifie de grand art et lui délivre un 94%. Quant à PITFALL, il récolte un 87% ce qui est un beau score.

Les TIPS vont à KASUMI NINJA, HOVER STRIKE, RAYMAN, SYNDICATE, VAL D'ISERE, RAIDEN et PITFALL.

Notons que dans LYNX C. comme dans JAGUAR C., il y a un tableau index des jeux disponibles et de leur TIPS et tests dans les deux fanzines.

Là aussi, un fanzine de très bonne facture, qui mérite largement des adhésions massives.

ST COMPUTER

n° 2
Février 1 996

J'ai menti, on trouvera finalement ST COMPUTER grâce OXO CONCEPT qui a eu la gentillesse de me prêter leur exemplaire.

Ce qui frappe c'est la superbe couverture illustration de la puis-

sance de l'AFTERBURNER. L'édito d'Harald EGEL s'étend sur le fait de pouvoir enfin se connecter sur le WEB à partir d'un ATARI. Harald termine tout de même en nous mettant en garde contre les factures de téléphone qui s'en suivront. Le WEB, c'est comme le MINITEL : c'est fascinant, c'est génial mais il faut tout de même faire gaffe aux heures de communications.

FALCON équipé d'une AFTERBURNER fonce vers les espace infinis.Mais le sujet principal, vous l'aurez deviné, c'est l'AFTERBURNER. L'illustration veut bien dire ce qu'elle veut dire puisque le FALCON équipé d'une AFTERBURNER fonce vers les espaces infinis. L'AFTERBURNER avec de la RAM 64 bits : ça fonce et ST COMPUTER est tout à fait d'accord avec cet état de fait. Cette affirmation vient également de tests en situation comme les nôtres.

Cela donne les mesures suivantes :

Affichage sous CALAMUS SL d'un document :

sans 80"/avec 18" soit facteur 4.4.

Compactage sous d'un fichier de 800 ko STZIP :

sans 105"/avec 18" soit facteur 5.8.

Chargement, tramage et rotation de DRAGON.GIF sous PAPILLON :

sans 163"/avec : 22", soit facteur 7,5

Chargement et tramage COLUMBIA.GEM sous Kandinsky :

sans 21"/avec 8", soit facteur 2,62

Je passe sur les GEMBENCH, qui sont ne souvent pas révélateurs des performances réelles en situation, pour arriver à la conclusion de ST COMPUTER que l'AFTERBURNER est une très bonne carte, mais avec un tarif malheureusement pas à portée de toutes les bourses.

On trouve également un reportage sur un théâtre dont les éclairages sont automatisés par un ATARI. Ayant composé des musiques de scène (bandes son pour des pièces de théâtre), il m'est arrivé de voir les systèmes d'automation de près : le système montré dans ST COMPUTER est un très convivial par rapport à ce qui se fait habituellement (interface type MSDOS, la plupart du temps).

Sinon l'autre grande nouvelle sur ATARI, c'est la résurrection de MIDI-Com assorti de MIDI-com ROM-Port. En clair, MIDI-com fonctionne maintenant sur le port ROM avec une vitesse de transfert digne des réseaux Ethernet. Le look est superbe tout en 3D et il est compatible MagiC 3.0 et Magic 4.0.

Le plus de toute l'affaire, c'est le prix : 350,00 F le poste en MIDI et 660,00 F avec carte pour le port ROM.

Pour l'occasion c'est RICHTER DISTRIBUTOR qui reprend du service après plusieurs années de silence.

ST COMPUTER décerne à MIDI-Com cinq souris et aucun point négatif.

Côté logiciel, on a droit au test de PHOTO LINE qui emballe le testeur, à celui de Magic 4 (les Allemands ont bien de la chance de l'avoir) qui casse la baraque avec aussi cinq souris mais un point négatif pour la doc et un bugs sur les fichiers externes (???) et enfin à celui de FACE VALUE, générateur d'interface pour le GFA-BASIC, obtient lui aussi cinq souris.

Pour la pratique, il y a un article sur la programmation en C++, sur la vérification des FAT et sur le branchement d'une SLM sur un MAC.

Terminons avec les jeux où notre SHEER AGONY national obtient un score de 70%, alors que TEAM pointe les 80%. Un troisième, THE ROLLERCOASTER EXPERIENCE, lui fait plutôt un petit score : 55%. Gageons tout de même que nous devrions le voir arriver chez nous d'ici peu par le biais de Frontier Software.

Un ST COMPUTER bourré de produits intéressants, ce qui, sommes toutes, n'est pas monnaie courante. Il y a donc tout lieu de se réjouir sur le développement atarien outre Rhin du moment.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook 10
24226 HEIKENDORF, ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011 2000 CA HARLEM, HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès 30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT Via San DOnato 49 10144 TORINO ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING Somerton, Sommerset TA11 6TB ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co 8, rue Froidevaux 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
Jérémy BRYANT 13, impasse du Servière 63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
Jérémy PONS 12, les Hauts de Bois Grand 81990 PUYGOUZON
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST 7, rue Félix Gaffiot 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA 203, rue Jean Jaurès 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
aabonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR. h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27, D-49618 LONINGEN
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH, Alte Poststr.9 88662 UBERLINGEN - ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN, Golio Jr, La Jardière, 35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox, Uwe SIEBERS, Bockhoretser Dorfstr. 39a, 28876 OYTEN - ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE, tél + fax (16) 63 26 03 32

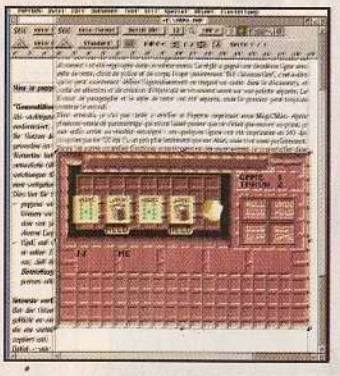
JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles, 82300 CAUSSADE, tél +tél + fax (16) 63 26 03 32

Le magazine Internet

En vente chez votre marchand de journaux

JATARI

Bureautique



✓ Papyrus démo 4.08

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)

Est-il encore nécessaire de présenter un des meilleurs traitements de texte sur Atari. Oui, mais avec du concret. Voici donc une démo qui, comme les précédentes, permet de sauver. Sa limite est d'une seule impression par session.

C'est en allemand, mais la lecture de la page du journal consacrée à Papyrus 4 achèvera de vous convaincre que ça vaut le coup d'oeil.

/BUREAU/TTEXTE/PAPYD408.TOS

Réf. : ST1641

✓ COPEQ 4.03

STF/STE/TT/Falcon

Dernière version de COPEQ (Comptabilité Personnelle de Qualité) de Marc Nussli. Basé sur un plan comptable, gère les graphes, ajoute des touches de fonctions programmables, des menus GEM, est compatible NVDI, BIGSCREEN, SELECTRIC, WINIX 2.3, etc., et propose une aide sous ST-Guide.

Amélioration de l'édition des champs, nouvelles fonctions de recherche.

Bon shareware français.

/BUREAU/DIVERS/COPEQ403.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Gestion Familiale 2.5

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Pour ceux qui veulent tenir leur comptes à jour sans se casser la tête (je pose mon neuf...), voici la nouvelle version d'un programme de gestion de compte bancaire assez complet, avec prise en compte de types et postes de paiement, d'échéances automatiques, de dépenses multi-postes et de quelques statistiques. Aujourd'hui adapté pour écrans VGA et SVGA. C'est bien réalisé. Nouveautés : recherche avec sélection (validation), versements et retraits définissables...

Programme et doc en français

/BUREAU/DIVERS/GESTF250.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Multicomptes 1.02

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Multicomptes est une comptabilité personnelle en shareware, plutôt bien réalisée et complète. 99 comptes simultanés, 30 types de mouvements, 52 postes, opérations automatiques, rappel des derniers libellés, etc. Cette réalisation française est à essayer.

/BUREAU/DIVERS/MLTCM102.TOS

Réf. : ST1639

✓ Ghostscript 3.53

STE/TT/Falcon 4 Mo (>=640x400)

Ghostscript est un interpréteur Postscript en freeware extrêmement performant. Il nécessite 4 Mo de RAM et un disque dur, mais permet de gérer le postscript de façon efficace : conversion en langage imprimante, impression, ou encore affichage du postscript à l'écran. La réputation de Ghostscript n'est plus à faire. Attention, cette archive de mise à jour de l'exécutable ne contient pas les polices. Par contre, cette version semble convertir le format "pdf" utilisé par Adobe Acrobat sur Mac et PC.

/BUREAU/IMPRIMER/GS353B.TOS

Réf. : ST1640

✓ Qed 3.70

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Qed est un des éditeurs phare du domaine public présent sur nos machines. Il possède quelques options originales (utilisation de certaines fonctions sur plusieurs fichiers simultanément) et une interface très agréable à utiliser.

Avec nombre de nouvelles fonctions, Qed est réussi et tient le haut du panier, mais c'est à vous de choisir !

L'archive contient un fichier RSC anglais.

/BUREAU/TTEXTE/QED_370B.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Qed docs 3.70

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Doc en DVI et aide en ligne au format ST-Guide pour QED, le sympathique éditeur de textes dont la version 3.70 est également disponible ce mois-ci.

Docs en allemand.

/BUREAU/TTEXTE/QED_370D.TOS

Réf. : ST1642

✓ Tempus Word Pro démo 2.91D

STF/STE/TT/Falcon

Démo de la version 2.91 de Tempus Word Pro qui est un gros, gros traitement de textes made in Germany. Mais gros, pas tant par sa taille que par les fonctions qu'il offre.

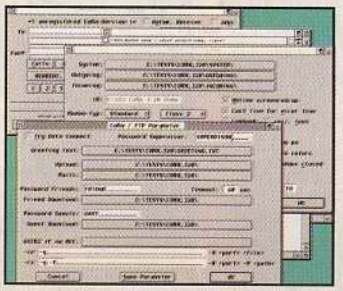
A voir, très certainement.

Programme en allemand.

/BUREAU/TTEXTE/TWP291D.TOS

Réf. : ST1643

Communication



✓ Coma 3.20

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.

Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux. Et look 3D si on a au moins le VGA 16 couleurs (de plus en plus beau !) Contient un éditeur de texte.

Logiciel ET DOC en anglais ou allemand.

/COMMS/TERMINAL/COMA_320.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ProgList 1.16

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

ProgList, qui fonctionne en ACC ou en PRG, est un petit utilitaire très pratique pour qui se connecte sur le réseau BBS allemand MAUS. Il permet de gérer, de trier les fichiers LST uploadés (listes des nouveaux sharewares), de sélectionner et de sauver dans un nouveau fichier les sharewares qui vous intéressent. Une mini base de données bien utile à ceux qui sont concernés. Supporte maintenant le tirer-poser par protocole AV. Aide en ligne sous ST-Guide.

Shareware allemand.

/COMMS/BBS/PROGL116.TOS

▼▼▼▼▼

✓ StarCall 2.0S

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Toute dernière version de cet émulateur de terminal (VT52, VT100, ANSI couleur...) à utiliser avec un modem. Il peut aussi envoyer et recevoir des FAX grâce à son compère Starfax livré sur la même disquette et dispose d'un "chat mode" bien pratique pour éviter le mélange des caractères de deux connectés qui s'écrivent en temps réel.

Shareware en allemand.

/COMMS/TERMINAL/STARC20S.TOS

Réf. : ST1644

Téléchargez tous les softs !

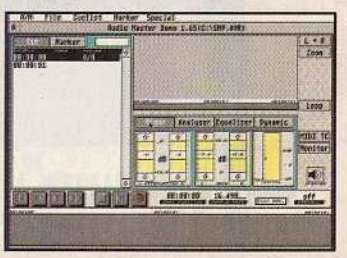
par Minitel :

3615 STMAG

Le kit pour télécharger comportant un *câble* + le logiciel *Sapristi* coûte **95F** port compris,

Sapristi seul : **15F** port compris

Falcon (1.44)



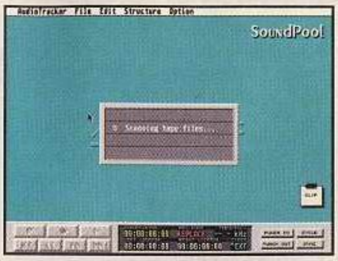
✓ Audio Master démo 1.6

Falcon

Voici la version de démo d'un des programmes SoundPool présentés dans le cahier Musique du numéro 102. Inutile donc de le

présenter à nouveau. L'article et un coup d'oeil à cette démo (bridée, bien entendu) vous endiront bien plus.
/MUSIQUE/SAMPLES/AMDE MO16.TOS

▼▼▼▼▼

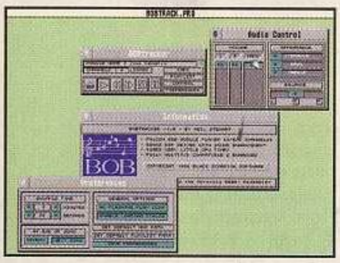


✓ Audio Tracker démo 1.33
Falcon
Voici la version de démo d'un des programmes SoundPool présentés dans le cahier Musique du numéro 102. Inutile donc de le présenter à nouveau. L'article et un coup d'oeil à cette démo (bridée, bien entendu) vous endiront bien plus.
/MUSIQUE/SAMPLES/AT_ D133.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MOD Ripper 2.0
Falcon
MOD Ripper ne marche pas à tous les coups, d'autant plus que les données "soundtracker" des démos et autres programmes ne sont pas toujours standard. Mais j'ai réussi à récupérer quelques trucs avec. Il peut extraire le MOD, le XM, le S3M, le GTK et 5 ou 6 autres formats, même packés.
Programme et doc en anglais.
/MUSIQUE/SNDTRACK/ MODRIPPR.TOS

▼▼▼▼▼

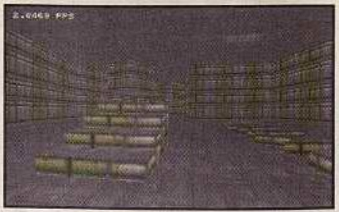


✓ BOB Tracker 1.0
Falcon
Voici un excellent player de fichiers MOD (8 voies, 50 kHz 16 bits, DSP) pour Falcon. Joli, pratique, il reprend bien sûr beaucoup d'idées des précédents, mais avec bonheur. Compatible Multitos (pour MagiC on ne sait pas, il faut attendre MagiC compatible Falcon). A ne pas louper !
Programme et doc en anglais.
/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/ BOBTRK10.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Hendrix
STE/TT/Falcon
Non seulement ce module est intéressant d'un point de vue musical, mais il sonne bien, même avec le son DMA. Sur Falcon, il cartonne carrément, les samples de guitare wah-wah sont excellents.
/MUSIQUE/SNDTRACK/SONGS/ HENDRIX.TOS

Réf. : ST1645

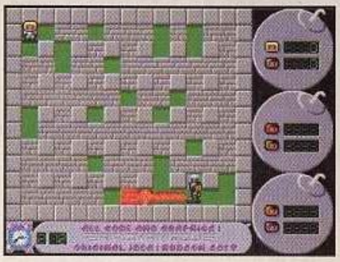


✓ Bad Mood 1.9A
Falcon (VGA/RGB)
Ce simulateur d'environnement de Doom présenté dans le numéro 102 de STMAG est enfin disponible dans une version laissant apparaître les textures. Franchement, c'est pas mal du tout, même si ce n'est qu'un visualiseur en temps réel (6 à 7 images par seconde). Si vous essayez de traverser les murs, vous aurez quelques légers problèmes de redraw momentanés.
Programme et docs en anglais.
/JEUX/ACTION/BM19A.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Damned
Falcon
A quoi peut bien servir un WAD pour Doom, puisqu'on ne peut insérer le listing entre la cartouche de jeu et la Jaguar ? En attendant une version de Doom pour Falcon, vous pourrez utiliser Damned avec Bad Mood : c'est un petit WAD qui permet de constater mes performances du programme.
/JEUX/ACTION/DAMNED.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Super Bomberman 0.8
Falcon
Cette adaptation de Bomberman est vraiment très belle. Le principe : poser des bombes pour ouvrir des passages mais aussi pour tuer ses adversaires. Des bonus augmentent l'efficacité des bombes ou permettent de les déplacer, etc. On ne peut pas jouer contre l'ordinateur mais comme SBM permet deux à six joueurs, ça fait des parties de rigolade en perspective.
Réalisation française, mais en anglais.
/JEUX/ACTION/SBM_08.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Willie the adventurer
Falcon (VGA/RGB)
Cette preview laisse apparaître un jeu commercial pour Falcon franchement superbe. Le son est bon, les graphismes sont sur deux plans (64 couleurs en avant plan, quatre à l'arrière) et superbes, mais ce qui frappe surtout c'est la fluidité et la souplesse du jeu (grâce du personnage, correction possible de trajectoire pendant les sauts). On se croirait dans un monde de faible pesanteur. A voir à tout prix ! Jeu et doc en anglais.
/ JEUX/ACTION/WP960204.TOS

Réf. : ST1646

> **A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !**

Graphisme

✓ D2M démo 2.5
STF/STE/TT/Falcon
D2M est un des programmes de retouche d'image en vogue en ce moment. Nous vous proposons ici sa dernière version (en démo évidemment).
Ce programme complètement modulaire vous permet d'intégrer vos propres modules afin de disposer de nouvelles fonctions (import/export, filtres et effets divers).
Programme et docs en français.
/GRAPH/DESSIN/D2M_25D.TOS

Réf. : ST1647

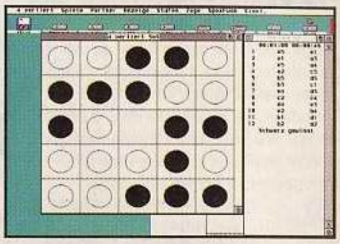
✓ Kandinsky 2.03E
STF/STE/TT/Falcon
Toujours la version 2.03, mais intégralement en anglais. Les dernières innovations en matière d'interface (3D) sont présentes, et de nouvelles fontes Speedo sont gérées en exportation Postscript.
Attention, une fois décompacté, l'ensemble occupe 1 Mo. Kandinsky est de plus en plus génial ! Il exporte maintenant le CVG 1.0 monochrome. Enfin, nous avons toujours une 2e version qui utilise le copro.
Shareware allemand.
/GRAPH/DESSIN/KAND203E.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Parx Sys 4.0
STF/STE/TT/Falcon
Vous ne savez plus où vous en êtes avec vos drivers Parx (RIM, WIM, IFX...) utilisés par les programmes Parx et divers sharewares ? Voici un moyen de mettre à jour. Il suffit de lancer l'installateur et de lui donner le chemin de votre dossier PARX_SYS.
Programme en français.
/GRAPH/UTILS/PARXSYS4.TOS

Réf. : ST1648

Jeux



✓ 4 Verliert
STF/STE/Falcon/MM (Coul)

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°104							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

Ce petit jeu vous propose, cette fois, de jouer vos pions de telle sorte qu'à aucun moment vous ne soyez obligés d'en aligner quatre. Vous jouerez éventuellement contre l'ordinateur et votre but est de contraindre votre adversaire à aligner quatre pions avant qu'il vous coince. Et le jeu est de bon niveau ! Il est probable qu'il tourne aussi sur TT.
Programme et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/4VERLIE1.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Project Airline 1.99

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (N & B)

Dans ce jeu, vous dirigez une compagnie aérienne et devrez vous équiper en objets volants, mais aussi vous entourer de pirates et autres individus louches qui pourront perturber les compagnies rivales. C'est un jeu bien réalisé mais qui semble difficile, à réserver donc à ceux qui sont familiarisés avec l'allemand.
/JEUX/REFLEXIO/AIRPD199.TOS

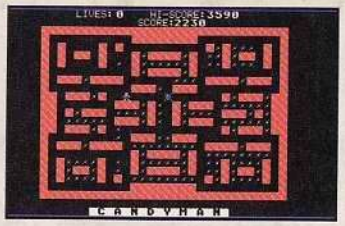
▼▼▼▼▼

✓ GEMTrek 1.0

STE/TT/Falcon (>=640x400)

GEMTrek n'est rien d'autre qu'une bataille navale tout ce qu'il y a de plus traditionnelle, avec des vaisseaux empruntés à Star Trek. Interface 100% GEM (en PRG ou ACC), jolis sons, on joue contre l'ordinateur dans un décor graphique et sonore garanti.
Programme et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/GEMTREK1.TOS

Réf. : ST1649



✓ Candyman

STF/STE/TT/Falcon (Coul)

Attrapez toutes les bougies dans le labyrinthe snas que le mosntre vous dévore !Ce jeu en freeware fonctionne sur toutes machines et il est plutôt bien fait. Attention : sur Falcon, désactiver les accessoires.
Programme et doc en anglais.
/JEUX/ACTION/CANDYMAN.TOS

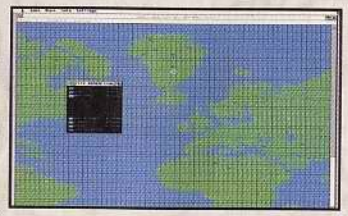
▼▼▼▼▼

✓ Jaguar Codes

STF/STE/TT/Falcon/MM

Vous séchez ? Vous voulez la Punisher dans Super Burn Out ? Ou bien 100 millions au démarrage de Syndicate ? Ou bien... Alors ce petit texte ASCII en anglais est fait pour vous. 35 jeux Jaguar y sont passés à l'ouvre-boîtes.
/JEUX/DIVERS/JAGCODES.TOS

▼▼▼▼▼

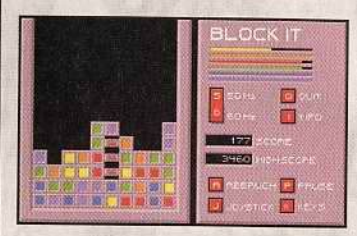


✓ World Conquest 0.9E

STF/STE/TT/Falcon (16 c mini)

Simulation de la conquête du monde, on peut jouer seul ou à plusieurs, via modem ou null-modem. chaque territoire se voit allouer des ressources. A chacun de gérer sa production d'armées diverses ou de créer de nouvelles unités de production. Il y a de quoi y passer des heures...
Depuis la 0.9, diverses corrections de jeu, compatibilité accrue avec vieux TOS et surtout Falcon, affichage graphique plus rapide, remplacement d'alertes par des messages.
Jeu en anglais et docs en français.
/JEUX/REFLEXIO/WC_09E.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Block it

STF/STE/TT/Falcon (Coul)

Le principe : comme dans Columns, des pièces tombent et vous devez arranger l'ordre de leurs trois couleurs pour que, grâce aux couleurs groupées, les cases disparaissent et libèrent le bas de votre écran qui se remplit, se remplit...
/JEUX/ACTION/BLOCK_IT.TOS

Réf. : ST1650

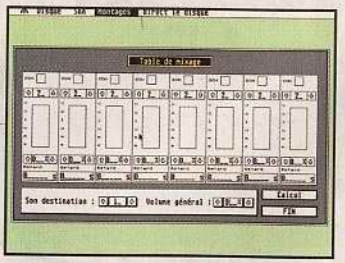
Musique

✓ CD Player 1.3f

STE/TT/Falcon

Dernière version (f) du player de CD audio sur CDROM d'Alexander Clauss, l'auteur d'OCR. En plus de fonctions avancées (entrée des titres, auteur), il permet d'exporter les données sonores par le bus SCSI. Il utilise Metados (avec drivers supportant les commandes audio, comme ceux de CD Tools). Belle interface, et un logiciel qui comble un manque. Mais attention ! Si votre lecteur ne dispose pas des commandes audio nécessaires, l'enregistrement ne fonctionnera pas.
Programme et doc en allemand et anglais.
/MUSIQUE/CDPLR13F.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Audio Create 2.7

STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)

Audio Create est un bon échantillonneur sonore au format 8 bits et 16 bits (avec écoute sur Falcon). Il reconnait maintenant le DMA du TT. parmi les autres nouvelles fonctions, il permet d'enregistrer à partir des circuits du Falcon, la lecture en direct to disk sur toutes machines (sauf STF maintenant). Réponse aux commandes MIDI et table de mixage 8 voies.
Programme et doc en français.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE27.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Midi

STF/STE/TT/Falcon

Toujours réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, un nouveau driver Speedo qui permet, lié à une application TTP inclue dans l'archive, de jouer des midifiles 0 ou 1. Et des sources sont livrés pour les programmeurs qui veulent inclure la sortie par le driver MIDI.
/UTILS/SYSTEM/MIDI_SYS.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Sound

STF/STE/TT/Falcon

Toujours réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, un nouveau driver Speedo qui permet, lié à une application TTP inclue dans l'archive, de jouer des samples AVR, AIFF, WAV et STD. Et des sources sont livrés pour les programmeurs qui veulent faire jouer leurs sons avec ce driver.
/UTILS/SYSTEM/SOUNDSYS.TOS

Réf. : ST1651

Utilitaires

✓ Driver BJ200 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Canon BJ200 pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.
/UTILS/SYSTEM/BJ200_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver BJ30 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Canon BJ30 pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.
/UTILS/SYSTEM/BJ30_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver BJC4000 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Canon BJC4000 pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.
/UTILS/SYSTEM/BJC4M_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ BoxKite 1.74

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

BoxKite est un très bon sélecteur de fichiers, proche de Selectric par certains côtés et d'UIS par d'autres. La doc, volumineuse mais en allemand, fourmille d'astuces. Boxkite s'adapte parfaitement à toutes les résolutions. Il peut maintenant s'ouvrir en fenêtre GEM (mais pas encore de fonction multi-sélecteurs). Et encore bien d'autres nouveautés...
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/BKITE174.TOS

▼▼▼▼▼

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ **Chèque** ❑ **Mandat**

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ **Carte Bancaire**

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

✓ Driver KXP 4400 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Panasonic KXP 4400 pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/KXP44_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver LBP 8 IV 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Canon LBP 8 IV pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/LBP84_35.TOS

Réf. : ST1652

✓ Driver Coma

STF/STE/TT/Falcon

Originale, cette idée qu'ont eu Thierry Rodolfo et Mathias Agopian de créer ce driver Speedo pour "imprimer" au format Fax utilisé par Coma, non ?

/UTILS/SYSTEM/COMA_SYS.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Epson LQ 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson LQ pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/EPSOLQ35.TOS

▼▼▼▼▼

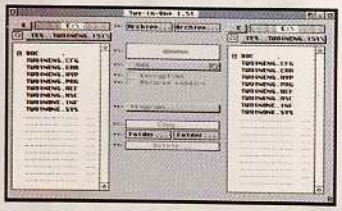
✓ Driver Stylus 800 Plus 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus 800+ pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/ST800P35.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Two In One 1.51E

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shell qui permet de gérer les principaux archiveurs (LZH, ARC, ZOO, ZIP, ARJ) et les divers programmes qui leurs sont associés (MAKE_SFX, UUENCODE, UUDECODE, ZIP2TOS).
Interface très pratique ressemblant à celle de Kobold ou STZIP. Beaucoup de nouvelles fonctions : reconnaissance archives Unix, choix d'extensions, aide au paramétrage, etc. Two in One devient très complet ! La fenêtre peut maintenant être modifiée en taille.
Logiciel et aide ST-Guide en allemand.

/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1E151.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus 800 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus 800 pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/ST800_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus 820 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus 820 pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/ST820_35.TOS

Réf. : ST1653

✓ To Do 1.01

STF/STE/TT/Falcon (Coul)

Ce n'est pas sa dernière version, mais c'est en anglais. To Do est un petit pense-bête bien conçu et bien joli. Dans la fenêtre de gauche, les événements peuvent appeler une boîte de commentaires, mais aussi entraîner des éléments (avec définition de priorités) dans la fenêtre de droite.

/UTILS/DIVERS/TO_DO101.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus Color II 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus Color II pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/STCOL235.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus Color 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus Color pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/STCOL_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus Color IIs 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus Color IIs pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/STIIS_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus Color Pro 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus Color Pro pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/STPRO_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus Color ProXL 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver Epson Stylus Color Pro XL pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/STPROX35.TOS

Réf. : ST1654

✓ Driver HP 500C 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver HP 500C pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/HP500C35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 510 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver HP 510 pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/HP510_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 550C 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver HP 550C pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/HP550C35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 660C 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver HP 660C pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/HP660C35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 4L 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver HP 4L pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/HP_4L_35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 4P 3.05

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version du driver HP 4P pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.

/UTILS/SYSTEM/HP_4P_35.TOS

Réf. : ST1655

✓ Look and See 0.95

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Ce Look and See n'est autre que la traduction anglaise de Zeigs Mir, visualiseur de fichiers divers Il utilise déjà plus de 100 modules, il peut faire appel à des éditeurs spécifiques. Doté d'une aide en ligne avec ST-GUIDE. Il charge des images couleurs, des GEM Metafile, est doté de nouveaux raccourcis clavier...
Belle réalisation ! Et très vite indispensable !
L'archive contient les modules.
Programme et doc en anglais. Décompacté: 1,3 Mo.

/UTILS/DIVERS/LOOKNC95.TOS

Réf. : ST1656

✓ ST News 10 Issue 2 (a)

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

C'est gros, mais c'est bien ! ST News 10/2 est un magazine que vous pourrez consulter sur votre machine, un programme permettant d'accéder à des tonnes d'articles, une initiation au GFA, des interviews, une liste des programmes tournant sur Falcon, etc.

/UTILS/DIVERS/STN10_2A.TOS

Réf. : ST1657

✓ ST Report 1203

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1203.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1204

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1204.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1205

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1205.TOS

Réf. : ST1658

✓ ST Report 1206

STF/STE/TT/Falcon/MM

Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1206.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST News 10 Issue 2 (b)

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Deuxième partie de ST News 10/2. Réunir le contenu des deux dossiers dans un seul (avec Articles au même niveau que le programme).

/UTILS/DIVERS/STN10_2B.TOS

Réf. : ST1659

SCAP

PROMOS FOLLES

DISQUES DURS

Pour Falcon

Disques Fujitsu spécialement conçus pour l'audio & la vidéo, recommandés par Steinberg. Livrés complets en boîtier externe avec cable SCSI.

1 Go SCSI externe 2290 Frs

Pour ST, STE

Disques en boîtiers externes, livrés avec une interface DMA / SCSI, tous les câbles & logiciel en français.

160 Mo SCSI externe 1390 Frs

Autres capacités, nous consulter

ECRANS COULEUR

Pour toute la gamme ST, STE
ECRANS RVB-PERITEL

790 Frs

Port 150frs

CD-ROM

CD-ROM Quadruple vitesse SONY
SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1990,00 Frs

Port 150frs
(+ 690,00 Frs pour la gamme ST)

LOGICIELS

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**
Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI
à partir de **75 Frs**

OCCASIONS

Très nombreux matériels et logiciels d'occasion.
Des affaires tous les jours
Appelez-nous...

REPRISES

Reprise de votre ancien matériel pour l'achat de neuf, ou reprises sans rachat d'autres matériels
Reprise d'ATARI pour l'achat de PC 486 ou Pentium.
Exemple de PC :

Pentium 90: 8 Mo - 840 Mo
Carte son - CD Rom Quadruple vitesse **8490F**

Ouvert du mardi au samedi
de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris

VISA

Pour Commander :
Règlement par chèque
ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.12.34
Fax : 48.13.1235